GBA 诞生20周年纪念

特别企划
Special Feature

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

对于人类本身来说，20 年并不是一个可以一笑而过的数字，这段岁月足以长到把一个青年变成一个中年人。但对于人类的记忆来说，20 年却又是一个模糊的数字，即使是如此久的时间，也没办法完全掩埋一段回忆。在 2021 年，GBA 已迎来它 20 岁的生日。借这个机会，我们希望借助这篇横跨 GBA 历史、游戏、玩家故事三大主题的特企，带您穿越 20 年的时光，重新唤起那段寄托于方寸屏幕中的珍贵回忆。

统筹：沐枫 & 仲夏

历史回顾

006 GBA二十周年

——最后的GameBoy，无敌也无奈

010 GBA大事记

佳作赏析

014 GBA百万级游戏销量榜

016 二十大系列赏析

036 二十大单作赏析

玩家回忆

042 限定机鉴赏

046 记忆回响

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

历史回顾

HISTORY

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

GBA二十周年
最后的GameBoy，无敌也无奈

文 80后写稿佬
编 稀饭 美编 Juxi

免责声明：本文仅代表作者观点，不代表本刊观点。

序

二十年前，我们是在哪里、干着什么？是在追逐打闹中满身泥土、还是在为未来奋笔疾书、或是事业刚刚起步……无论是在哪一种状态，只要我们是掌机玩家，那在之后数年间，GAME BOY ADVANCE（后文以 GBA 简称）将作为当时市场上最主流的掌机，毫不意外地闯进我们的生活，并带来一段段的回忆。如今，距离这台主机的诞生已经过去了 20 年，也正是时候，让我们翻开回忆的相册，回味那段美好的时光。

失落的亚特兰蒂斯与“进击的GBA”

1996 年，已经热销 7 年的 GAME BOY 已然展现出了一些颓势，任天堂也早就准备好推出新的掌机，以此来接续每五六年一次的游戏机世代更迭。然而当横井军平主导的 Virtual Boy 由于理念过于前卫而技术无法完全实现，因而经历了前所未有的失败之后，任天堂不得不再度开始次世代掌机的研发工作。

在当年，包括《Game Informer》、《EGM》和《Next Generation》等权威电子游戏杂志，都相继披露了任天堂正在筹划次世代的掌机的内容，并且表示新主机的开发代号为“亚特兰蒂斯”，但因为相关的信息实在有限，媒体大多只用了半页到一页的篇幅来登载相关消息。此后很长时间里，一直未有更多确切的新掌机资讯流出，这尽管让人心生疑窦，但当时玩家和媒体的关注焦点并不在未来，而是眼前。

因为当时随着《宝可梦 红 / 绿》以及后续作品的出现，其高达 3100 万份的销量，让之前稍显颓势的 GAME BOY 再迎爆发的机遇，而更为轻便的 GAME BOY POCKET（即 GBP）发售，也在延续着这个掌机系列的荣光。

就如亚特兰蒂斯最终被淹没在水下，任天堂在 1997 年便停止了“亚特兰蒂斯计划”。外界对此众说纷纭，《EGM》的编辑提出了比较主流的看法：直到 1997 年，GAME BOY 的市场占有率仍然超过 80%，这意味着任天堂只要继续发行游戏便可以将利益最大化，根本不需要一台次世代的掌机来维持市场的统治地位。

这一猜测还是有一定真实性的，但真相直到多年以后才终于被揭晓。

任天堂在 2009 年的 GDC（即 Game Developers Conference，一般译为“游戏开发者会议”）研讨会上，公开了一台他们在 1995 年时进行研发，但是没有定下最终名字的掌机，被不少人认为这就是当初被淹没的“亚特兰蒂斯”。不过按照当时揭露的照片来看，这台掌机更像是一台旧款的“俄罗斯方块”专用机，和后来的 GBA 在造型上基本没有多大的联系。

相比起来，当年的任天堂除了推出轻便版的 GBP，还公开具有彩色显示功能的新机型 GAME BOY COLOR（即 GBC）作为技术层面的过渡，似乎也给人一种 GAME BOY 还能再战十年的错觉，所以关于下一个世代 GAME BOY 的传闻也变得扑朔迷离起来。

直到 1998 年 8 月，任天堂内部终于传出了要准备着手开发新主机的消息，而且还是和 GBC 双线开发，但当时 GBC 其实离上市时间已经非常接近，这台所谓双线开发的新主机却迟迟没有现身。

这段期间，任天堂也开始“挤牙膏”：1999 年 9 月，任天堂正式公布了新主机的相关数据信息，和 GBC 比起来，新主机屏幕更大，分辨率和调色盘都更高，32 位的处理器的运算速度是上个世代掌机的 4 倍左右，内存容量也是大幅提升。

最重要的是 GBA 还附带了 8Mhz 的夏普芯片，专门负责 GAME BOY 和 GBC 卡带的兼容工作，让玩家可以在更流畅、画面更好的新世代掌机上继续玩着初代《宝可梦》或《宝可梦 金 / 银》等经典作

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

品，这一设计无疑具有极大的吸引力。此外新掌机还能够通过线缆和任天堂的新主机 GameCube 联动，也是其重要卖点。

到了 2000 年 8 月，任天堂如约地在 Nintendo Space World 上举办了特别节目，执行副总裁 Atsushi Asada 先是汇报了 GAME BOY 销量突破 1 亿台的喜讯，然后话锋一转，“是时候让我们看看新产品了”，接着便从口袋里掏出了传说中的新主机——GBA,并且强调新主机在设计和功能方面“简单而完整”的理念，不过也明言当下要在掌机上强行使用 3D 技术并不现实。不过凭借超强的续航(两节 AA 电池 15 小时)、轻便的体积重量、超级丰富的游戏这几项优点，足以让无数掌机爱好者对 GBA 极为向往。

以上这些是 GBA 吸引玩家们更新换代并且大卖的内因，而外部市场环境也为这台新掌机创造了上佳的环境，他们的对手是已然推出一两年，但早就证明连 GBC 的地位也无法撼动的 WonderSwan Color（横井军平遗作）和 Neo Geo Pocket Color，基本注定了 GBA 在掌机市场“独孤求败”的局面。

事实也是如此，2001 年 3 月 21 日，GBA 率先在日本发售，各大卖场外早就排起了长龙，很多买家是前一晚的 8 点就过来开始排队，不少店面排队的人数都保持在七八十人左右。这样的盛况无疑反映了玩家们的期待，也让任天堂相信，仅用 10 天的时间，他们就能卖出了超过 110 万台 GBA，甚至相当有信心地将年末的总销量预计定位在 2400 万台。

GBA 在北美发售的第一周，就取得超过 50 万台的销量，甚至超越一众主机，成为当时最畅销的游戏机。同样的情况也出现在欧洲市场，GBA 用了 19 个月时间，就在欧洲大陆收获超过 1000 万台的销量。

而且当时也有一部分的主流声音开始鼓吹，游戏的未来核心将会从电视上转移到双掌之间。这使得之前五六年一直在主机领域压着任天堂一头的索尼，也动了进军掌机领域的心思，他们研发的 PSP 姗姗来迟，尽管未能与 GBA 正面竞争，但却是揭开了 GBA 走向衰落的其中一个重要因素，当然这是后话了。

大作移植与新IP的崛起，映照GBA的辉煌

游戏机和游戏之间的共生关系，对于核心玩家来说应该是个不言自明的浅显道理，有时候一款独占游戏的畅销，甚至能够带来主机销量的一波或大或小的高潮，正如初代《宝可梦》让 GAME BOY 延续了辉煌，而两者在接下来的数年中共生成长。尽管 GBA 能够向下兼容前代主机的各种卡带，但是面对着庞大的 GBA 潜在用户，包括任天堂在内各方厂商还是想尽了办法实现利益最大化。

在 GBA 发售的首年，有超过 200 款游戏登陆这个新掌机平台,其中不乏《炸弹人巡回赛》《蝙蝠侠 复仇》《侏罗纪公园 3》《恶魔城 月之轮回》和《大战略》等大 IP 的新作，“哈利·波特”“凯蒂猫”“哆啦 a 梦”以及迪士尼的一众角色也纷纷在这一年于 GBA 上推出新作。

其中最为出彩的当然还是任天堂自家那个“第一天团”“《超级马力欧》系列”在 2001 年主要推出了 4 部作品——两部《超级马力欧 ADVANCE》《马力欧赛车超级巡回赛》以及《瓦力欧大陆 4》，均获得大丰收。

《超级马力欧 ADVANCE》基于《超级马力欧兄弟 2》和《超级马力欧全明星》重新制作，不仅在画面上有所提升，还加入了一些新功能，《超级马力欧 ADVANCE 2》则是基于 1990 年推出的《超级马力欧世界》进行移植，内容不再赘述，光凭“水管工”的号召力，两款多少有点炒冷饭味道的作品就创造了超过 1100 万份的销量。

《马力欧赛车超级巡回赛》由 Intelligent System 开发，是系列首次登陆掌机平台，保留了系列一贯的欢乐的游戏元素，玩家可以随时随地享受飚速的快感和使用道具逆转取胜的乐趣，使得游戏最终卖出了 591 万份，是“《超级马力欧》系列”在 GBA 上销量最好的作品。

至于《瓦力欧大陆 4》，虽然在销量上比不上前面的几部作品，但瓦力欧的冒险精彩程度并不逊色于马力欧，通过四个主题各异的关卡，收集四件宝物来解锁金字塔，救出 Shokora 公主的过程充满了乐趣，当然最终这位系列里的反派还是如愿以偿，颇为黑色幽默地拿走了大量财宝以及 220 万份的销量。

后来任天堂还以瓦力欧为主题，发行了《旋转瓦力欧制造》，这款作品中包含了许多搞怪而有趣的小游戏，玩家要快速理解规则并达成目标，看似简单快捷的机制玩起来却十分上头，因而获得了很高的评价。

如果说 2001 年是“《马力欧》系列”为 GBA 开了一个好头，那么从 2002 年开始，“《宝可梦》系列”便开始了霸榜之旅。当年推出的《宝可梦 红宝石 / 蓝宝石》卖出了 1622 万份，随后在 2004 年发售的增强重制版《宝可梦 绿宝石》则是卖出了 700 万份，同年发行的初代重制版《宝可梦 火红 / 叶绿》也卖出了 1200 万，这三部作品同时也是 GBA 游戏历史销量榜的三甲，足见这个 IP 的强大号召力。

虽然 GBA 销量榜前 7 名都是《马力欧》和《宝可梦》这两大 IP 的天下，销量最低的一款《超级马力欧 ADVANCE 4》都能卖出 543 万份，在销量前十的作品中，第三方里仅有南梦宫发行的两部合集能够勉强挤进前十，但是和《超级马力欧 ADVANCE 4》相差将近一倍。

而在 GBA 销量前二十的作品中，“《超级马力欧》系列”及其衍生作占了 9 款，“《宝可梦》系列”占了 4 款，“《塞尔达传说》系列”则占据了 2 席，还有一款“《星之卡比》系列”作品。而除了南梦宫的两款作品之外，仅有两个第三方的 IP，分别是 THQ 发行的《海底总动员》和科乐美的《游戏王 永恒斗士之魂》，也就是说 GBA 畅销排行榜中，自家 IP 占据了 80% 的份额，也非常符合任天堂一贯的经营风格。

但作为一个对其他第三方厂商开放的游戏机平台，最后却只有第一方产品销量一家独大的情况，某种程度上来说肯定也是一种“不健康”的表现，所以也为 GBA 的落幕埋下了伏笔。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

当然，除了两大 IP 霸榜之外，第二三方厂商也创造了很多不朽之作，当中既有新 IP，也有旧 IP 的新作。

此前和任天堂相交甚笃的科乐美可以说是 GBA 上第三方厂商中最为成功的厂商之一。除了《游戏王 永恒斗士之魂》和《青蛙冒险 蛙之殿堂》两部作品拿到 6000 万美元收入外，五十岚孝司、山根美智琉和小岛文美这个黄金组合在 GBA 上找到了发挥的空间，他们在 GBA 上推出了“《恶魔城》系列”的三部作品——《恶魔城 月之轮回》、《恶魔城 白夜协奏曲》和《恶魔城 晓月圆舞曲》，作品整体口碑比同时期登陆主机的同系列作品还要好，其中《晓月圆舞曲》更是堪称巅峰之作，和成绩不俗的前两作采用了“不同的路线”，将 1999 年的东欧日食和恶魔预言作为接入点，以现代的风格演绎了新的“恶魔城”传奇。其高度的音画艺术性和游戏性使其成为当时为止，系列在《Fami 通》上拿到最高得分的作品，IGN 则是将其评为历史上第二好的 GBA 游戏。

另一个和任天堂关系不俗的开发商——卡普空，则是各个方面均有出击，他们一边将“《街头霸王》系列”“《迪士尼奇幻冒险》系列”和《超魔界村》等作品移植到 GBA 上，尤其是“《洛克人》系列”，卡普空竟然在短短 5 年时间里推出了 16 款该系列作品，除了从 SFC 的移植作品外，他们将 GBA 作为了当时着力开发的两大系列——“《洛克人 EXE》系列”和“《洛克人 ZERO》系列”——的主舞台，足见其重视程度。

与此同时，卡普空还颇具开创性地开发了法庭辩论型 AVG——“《逆转裁判》系列”，那大大的“异议”和成步堂胸有成竹的“左手指月”（误）形象相信大家至今仍然记忆犹新，而偏执狠辣的狩魔豪、帅气严肃的御剑怜侍、神经质的亚内武文等对手、富有个人魅力和特色的绫里姐妹、倒霉的矢张等伙伴，以及一众表面道貌岸然、一旦撕开伪装便丑态毕露的反派，他们的存在让故事富有层次和深度，加上解谜过程的一波三折，使得该系列堪称此类型游戏的标杆。

如果说卡普空是开发最多 GBA 游戏的厂商，那么出版最多游戏的发行商非 THQ 莫属，他们一共发行了 130 款左右的 GBA 游戏，而且包括《超人总动员》在内的三款作品跻身最为畅销的 40 款 GBA 游戏行列。

曾经为世嘉开发过“《光明》系列”的 Camelot，也在 GBA 上正式以任天堂的第二方开发商身份登场，他们推出了划时代的 RPG 巨作《黄金太阳 被开启的封印》，以精彩的故事和此前掌机游戏上难得一见的优质画面征服了无数玩家。八个月之后，他们又推出了续作《黄金的太阳 2 失落的时代》，继续讲述前作未完的故事，这么短时间之内推出两部作品，倒不是 Camelot 有心“割韭菜”，而是由于他们制作的故事体量太大，不得不分成两部作品推出，这反而让“《黄金太阳》系列”在玩家心中加分不少，所以这两部作品成为了 GBA 历史上最成功的 RPG 游戏之一。

此外，曾为索尼打造了初代《全民高尔夫》的 Camelot，还在 GBA 上推出了《马力欧高尔夫巡回赛》和《马力欧力量网球》两款体育类作品，开启了他们此后二十年对这两大 IP 的深耕之旅。

说到 Camelot 也自然不能不提任天堂曾经的死对头世嘉，在 2001 年退出硬件市场后，他们也迅速和任天堂达成合作，也是在这一年，世嘉将旗下的吉祥物送到了任天堂平台，由于不熟悉 GBA 平台，世嘉还专门请来了由万代、SCE 和世嘉合资组成的开发商 DIMPS，专门开发这款作品，甚至还成为了最早使用线缆和 GC 主机联动的 GBA 游戏之一，颇有点倒贴的味道。

但无论如何，这款融合了 MD 时代“《索尼克》系列”经典风格以及《索尼克大冒险》概念的作品——《索尼克 ADVANCE》——最终卖出了 151 万份。尽管与老对手“马力欧”得到的待遇天差地别，但好歹也为深陷财务危机的世嘉留存了一份生机，《索尼克 ADVANCE》也发展成一个系列，世嘉自此和任天堂密不可分……

同样地，曾经在上世纪九十年代与任天堂相爱相杀的南梦宫也在这个时候为任天堂奉献了两个《吃豆人合集》和《南梦宫艺术馆》，让玩家以更加“自定义”的方式重温南梦宫曾带给我们的欢乐，两者加起来卖出了接近 600 万份，创造了超过 8000 万美元的收入。

另一家曾经和任天堂分道扬镳的厂商史克威尔，也在这时和任天堂达成了某种意义上的和解，除了推出“《最终幻想》系列”作品的重制版，还开发了《最终幻想战略版 ADVANCE》以及《王国之心 记忆之链》这两个原创作品，两款游戏总体销量不俗，算是给当时因为 CG 电影折戟而备受困扰的史克威尔一个喘息的机会——尽管坂口博信日后声称当时主要损失由索尼承担，但史克威尔当时的颓势显而易见。

除了官方推出的正规作品卡带之外，还有一些以特殊形式存在的作品，不能多说也不能不说的一个是烧录卡，当年任天堂在推出软盘 FDS 的时候就推出过官方的烧录装置，不过后来这项官方垄断的技术被成功破解，随后便“飞入寻常百姓家”，从当年的超任软盘到 GAME BOY 的 everdrive，随后到 GBA 上 EZ 等牌子的烧录卡，一张卡至少能够下载二到数个游戏，无论是到“黑店”付费操作还是自己摸索着烧录，都像是一场探索之旅。

然而，当年的“烧录卡自由”也不是人人能够享有，多少人省吃俭用加上压岁钱才能够花上几百元买到一张烧录卡（土豪除外），后来甚至连有着盗版行为的烧录卡也会有出现山寨版，这也是颇为魔幻现实的故事。但或许正因如此，让买卡、烧录和游玩的过程，带给了许多玩家深刻的记忆。

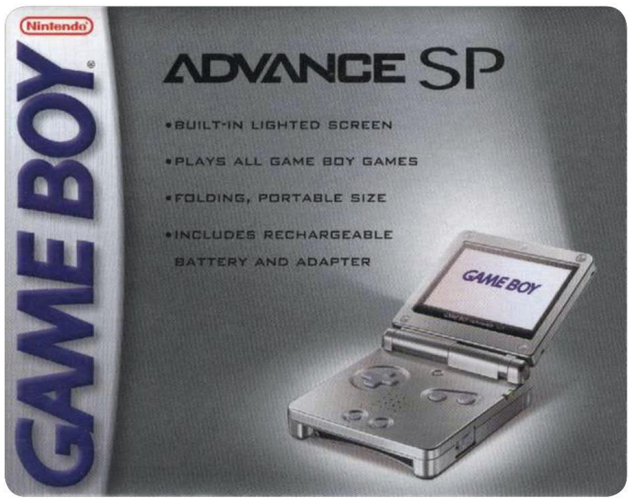
不过当烧录越发普遍之际，GBA 的生命周期也在发生着剧烈的变化。

潮起潮落总有时

回顾游戏的销量榜单，我们会发现 GBA 最畅销游戏的前 40 名，都是在 2001-2005 年间发行的作品，这也是 GBA 最是一家独大的时期。但 GBA 却没有像它的前辈那样得到长久的热度和寿命，尽管任天堂也曾试图为此而努力，但外部环境的变化和各种因素让这一尝试最终化为了泡影。

就常规而言，一台游戏机的寿命周期一般为 5-6 年，但包括岩田聪在内的任天堂高层认为 GAME BOY 自诞生开始就一直在延续，GBA 只是这台王牌掌机的高性能版本，而且能够向下兼容可以说是他们能够立足于游戏业界的基础，也是他们敢于破而后立进行“连续的发明”的基础，所以或许他们可以沿着 GAME BOY 创造出的道路一直走下去。

于是在 2003 年，他们推出了 GBA SP，基本上舍弃了此前的工业设计风格，将原本横版的设计



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

变成了翻盖，合上后面积约为 GBA 的一半，其轻巧程度在游戏史上也算是罕见。这个新型号 GBA 不仅外观发生了巨大改变，许多细节也得以升级：供电方式换成了定制版锂电池，充电 3 小时便能拥有 10 小时的续航；变更了卡带插槽位置，方便玩家使用 GAME BOY Camera 等特殊外设；更为光亮的 LCD 屏幕以及可以开关的前光，大大地改善了 GBA 屏显过暗的问题，后来他们还推出了带有屏幕后背光的版本 AGS-101，进一步提升了用户体验。GBA SP 最终卖出了 4352 万台，占 GBA 总销量的 53% 左右，足见这个机型的影响力。

除了机型和硬件的升级，任天堂自己和许多第三方外设厂商，为 GBA 做了更多元化的准备，除了兼容 GAME BOY 的摄像头和打印机外，还试图为这台掌机加入一些泛娱乐化特征，只是成绩毁誉参半，以下就是一些例子：

1.2005 年，任天堂官方推出 Play-Yan，一款可以插入 SD 卡并在 GBA 上播放 MP3 音乐和 MP4 视频的卡带式外设，并且可以玩 13 款迷你游戏，但最终未能流行起来。

2.2003 年任天堂推出了名为“GBA-TV”的视频格式，随后更名为 GBA Video，通过卡带“GBA Video Paks”的形式在 GBA 上实现了全彩动态视频的播放。随后任天堂授权美国的 Majesco 公司，一共推出了数十款视频卡带，其中《龙珠 GT》、《游戏王》、《海绵宝宝》、《宝可梦》、《迪士尼频道》等经典作品以每盒卡带 2 集的方式发售，此外还有《怪物史莱克》（第 1 和第 2 部）以及《鲨鱼故事》这三部动画电影等等，不过 GBA Video Paks 最大容量只有 32MB，使得视频画质被极大压缩，影响观感。

为了满足玩家观看影视作品的需求，甚至还有外设厂商为 GBA 开发了专门的电视调解设备，使得玩家可以在户外也能通过天线收看无线电视，这个装置也极为罕见。

3. 对于 GBA 玩家强烈的联动需求，任天堂也做出了回应，外设产品方面不仅有链接 NGC 的线缆，还发布了无线适配器，取代了传统的线缆联机，以搭配《宝可梦 火红 / 叶绿》的交互系统，可惜这个外设出现时间较晚，也没有形成太大的影响力。

除了外设配件没有大获成功，同样地也不是每一款 GBA 的产品都能大获成功，GBM 就是其中最好的反例。

2004 年，在 GBA SP 取得成功后，任天堂开始考虑制作一部更小的 GBA，这台开发代号为“Oxy”新掌机“对于任天堂来说是不同寻常的”（岩田聪语），不仅采用了任天堂掌机罕见的金属质地外壳，而且屏幕只有 2 英寸，换来的优势是裸机重量仅有 80 克，并且拥有系列中光亮度最高的屏幕。

遗憾的是为了让机身做到极致紧凑，任天堂删除了许多兼容性的硬件，使这台在 2005 年上市的掌机无法使用许多外设以及 GAME BOY 和 GBC 卡带，即便如此，包括岩田聪在内的任天堂高层还是对其充满信心。

不过，任天堂一直依赖主机和掌机两大支柱合力支撑，当连续两代主机 N64 和 GC 都无法让任天堂满意，他们需要找到一条新的支柱来维持发展态势，而他们也一直在探素各种各样可能性。作为岩田聪上任后发布的最重要一款的游戏设备，NDS 是一个独立于 GAME BOY 和 GameCube 的新品牌系统，被任天堂号称“第三支柱”，相比起中规中矩的 GBA，NDS 的双屏加触控设计更加富有实验性，更符合任天堂的冒险基因。

然而，同时让两台自家掌机于市场上并存，难免会顾此失彼，尤其是当索尼想要以强大性能的 PSP 来“碾压”任系掌机的时候，原本打算三足鼎立的任天堂也开始动摇。

外界原本以为任天堂会推出新的高性能“GAME BOY 系列”掌机来与索尼正面抗衡，但《孙子兵法》有云：“凡战者，以正合，以奇胜”，当年也曾试过在硬件上进行抗衡的任天堂这次终于“幡然醒悟”，不再追求数据上的势均力敌，反而在差异化方面着力。

所以任天堂选择将所有的资源倾注在 NDS 上，以此和来势汹汹的 PSP 一较长短，这就苦了作为后来者的 GBM 和仍在热销的 GBA SP。其实任天堂也曾一度想将同为翻盖机型的 GBA SP 和 NDS 相互兼容卡带，但由于前者的 LCD 屏幕分辨率太低而遭抛弃。而当 GBA SP 和 GBM 在整体游戏表现力、玩法多样性和设计上都无法和 NDS 媲美，任天堂也就不难作出选择，盛极一时的 GBA 系列开始“退潮”。

相比“御三家”中的其余两家，任天堂作为第一方和第二方企业所占的权重更加高，这就意味着当任天堂决心将掌机资源转移到 NDS 上时，巨大的 IP 流量也会从 GBA 身上被抽走，让其损失了不少大作的加持。更为严重的是，其他厂商也跟风而动，纷纷将重心转向 NDS，《晓月圆舞曲》的续作《苍月十字架》转移到 NDS 便是其中的代表，《黄金太阳 3》在真正进入开发时也选择登陆 NDS 平台，“《洛克人》系列”的新篇章“《洛克人 ZX》系列”也在新掌机平台上重新开始。

GBA 上优质的 IP 大幅减少，所推出的游戏数量也呈现断崖式的下降，2006 年新推出的游戏数量只有 160 款，比 2005 年减少了 25%，而到了 2007 年，新推出的游戏就只剩 43 款，随后的 2008 年，这个数字仅为 3 款，公开记录上最后一款 GBA 游戏——《鬼眼狂刀 京》，也是在这一年上市。而最迟推出的 GBM，却成为了最早一个退出市场的 GBA 机型。

不过值得纪念的是，GBM 曾经一度以“小神游”的名义进入中国，并且登陆各大日系商超，但由于价格以及当时国内游戏环境等诸多因素影响，真正能够卖出的数量恐怕……

从岩田聪到任天堂上下都承认他们高估了 GBM 的潜力，而且也清楚 GBM 那 242 万台的销量虽然超过了很多掌机，但对于任天堂而言远远未达预期。GBM 可以说是岩田聪上任之后颇为失策的一招，不过他们也没时间去沉溺于失败，因为大获成功的 NDS 和 Wii 已然为他们打开了“印钞机”。

“但见新人笑，那闻旧人哭”，杜甫的千古绝句诚不欺人，NDS 系列也正式取代了包括 GBA 在内的“GAME BOY 系列”，成为任天堂此后多年的掌机战线新支柱，而且还能向下兼容 GBA 游戏，基本上宣布了 GBA 的落幕。但饶是如此，GBA 系列掌机还是撑到了 2010 年才正式停产，结束了跌宕起伏的生命周期。

结语
无敌的无奈

现在回首看去，单从成绩论断，GBA 所处的历史位置颇为特殊。说它强，它卡在了销量过亿的 GAME BOY 和 NDS 中间，在总体销量和头部游戏的销量上都无法和前后的两台掌机相媲美；说它不强，在 2001—2004 年间，它在掌机市场却是无敌的存在，诞生了无数经典游戏，在玩家之间有口皆碑。

但正因为这种无敌，更容易让潜在对手看到当中的缺点，给予最精确的打击，让它无法单单依靠升级硬件就能延续优势；也因为这种无敌，让它在自身领域做到了玩家接受度的极致，要更进一步也只能破而后立。以 GBA 为代表，整个“GAME BOY 系列”的式微是历史的必然，游戏业界潮起潮落也本无情，唯有留在玩家心中的美好回忆，可以无限地拔高，历久弥新。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

GBA大事记

文 普罗瑟 美编 Juxi

1999

9月1日

任天堂正式公布了 GB 的下一代掌机 GBA，放出了 GBA 的硬件配置，并预计 GBA 将会在 2000 年底发售。

2000

8月23日

GBA 在今日正式亮相，任天堂确认了 GBA 在日本、美国的发售时间、首发价格，以及首发游戏阵容。

2001

1月22日

SQUARE 在其“经营战略说明会”上一口气公布了数款“《FF》系列”作品，并向任天堂表达了加入 GBA 的想法，而任天堂社长山内溥回应道，如果 SQUARE 想把《FF4》《FF5》《FF6》移植到 GBA，那就要在 NGC 上开发两款《FF》新作。

3月

任天堂公布了 GBA 在北美发售的细节。

3月21日

GBA 在日本发售。

3月30日

任天堂首次参加 TGS，展出 GBA 及相关游戏。

6月11日

GBA 在北美地区发售。

6月

GBA 在美国的首周销量达到了 50 万台，成为了当时美国卖得最快的游戏机。

6月22日

GBA 在欧洲上市。

6月底

GBA 在英国卖出了 8.1 万台，超过了 PS2 创下的首周最快销量。

7月21日

《马力欧赛车ADVANCE》在日本发售。

11月14日

任天堂发售了黑色与橙色这两款新颜色的 GBA。

12月1日

GBA 外设 E-CARD 刷卡器发售。

12月14日

NGC–GBA 传输线在日本发售。

2002

2月1日

任天堂将 GBA 的建议零售价降价 1000 日元，定价为 8800 日元，其他地区的 GBA 售价也有所下调。

3月11日

SQUARE 宣布将设立专门的部门来为 GBA 与 NGC 开发游戏，并公布了 NGC 版《最终幻想 水晶编年史》与《最终幻想 战略版》(《最终幻想 战略版》也是 SQUARE 的最后一款游戏)。

4月25日

日本最高法院驳回了日本游戏制作商联盟的上诉，日本二手软件销售商联盟胜诉，至此日本游戏软件的二手销售合法化。

5月31日

担当任天堂社长一职长达 53 年的山内溥宣布退休，年仅 42 岁的岩田聪为新任社长。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

2002

6月

日本电脑娱乐软件协会宣布成立专门为游戏分级的独立机构“CERO”(Computer Entertainment Rating Organization)。

9月27日

任天堂发售金色与银色 GBA，价格为 8800 日元。

11月21日

《宝可梦 红宝石 / 蓝宝石》在日本发售。

2003

1月7日

任天堂在日美欧三地区公布了改良版机型 GBA SP。

2月14日

GBA SP 在日本正式发售。

3月21日

NGC 外设 GBP（Game Boy Player）发售，玩家可以通过此外设在 NGC 上玩 GB 的游戏。

3月23日

GBA SP 在北美上市。

4月10日

任天堂宣布将降低授权金的收取标准，以鼓励第三方为任天堂主机开发游戏。

7月15日

任天堂家用机 FC 诞生 20 周年。

11月18日

神游科技有限公司正式在中国大陆发售神游机。

2004

1月

神游透露将会推出 GBA 及相关产品。

1月29日

GBA 大作《宝可梦 火红 / 叶绿》正式发售。

3月

任天堂新掌机 NDS 的硬件配置及部分功能被泄露。

5月11日

任天堂正式公布了次世代掌机 NDS。

6月

任天堂社长岩田聪透露任天堂新主机的代号为“革命”，而这台主机会像 NDS 那样追求机能创新。

6月8日

神游科技的小神游 GBA 在上海、广州及成都上市。

7月15日

GBA 专用无线配适器发售。

7月28日

任天堂对外公布了 NDS 的新造型。

9月16日

GBA SP 开始在全球范围内降价，日本从原本的 12500 日元降至 9800 日元，北美从 99.99 美元降至 79.99 美元。同日，《宝可梦 绿宝石》在日本发售。

9月21日

任天堂公布了 NDS 的售价与发售日期。

10月7日

任天堂公布了 NDS 版《FF3》以及 NDS《宝可梦》的最新正统续作。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

2004

10月27日

大陆行货 GBA——小神游 SP（iQue SP）正式发售。

11月3日

任天堂社长岩田聪等人造访了神游总部。

11月17日

《马力欧与路易吉 RPG》在日本正式发售。

12月2日

日版 NDS 发售。

12月15日

任天堂公布了可用于 GBA SP 与 NDS 的影音播放器外设“播放君”。

2005

2月21日

“播放君”在日本正式发售。

5月17日

任天堂在 E3 上公布了 GBM 掌机（Game Boy Micro）。

6月

任天堂宣布“《宝可梦》系列”在 GB 系列掌机上的销量破亿。

9月13日

GBM 掌机于日本发售，首日销量达到了 17 万套。第二代“播放君 micro”也在同日发售。

9月19日

GBM 在北美上市。

10月1日

小神游 GBM（iQue micro）在国内正式发售，成为国内首款与全球同步上市的游戏机。

2006

4月20日

《地球冒险 3》在日本发售。

11月30日

《FF6A》在 GBA 上发售，这是日版 GBA 的最后一款游戏，同年第四季度 GBA 也在日本停产。

12月1日

北美任天堂宣布了 GBA 系列掌机在美国的销量达 3360 万台。

2007

4月

在财报声明中，任天堂预测了 GBA 的硬件销量，将在下一个财年达到 8000 万水平，没有太多提升空间。而这也意味着 GBA 的硬件将会全面停产，仅卖仓库剩余的货。

2008

2月12日

《鬼眼狂刀》成了最后一款登陆北美 GBA 的游戏。

2010

3月23日

3DS 正式公布。

5月15日

GBA 在北美的运输销售结束，这也意味着 GB 系列的彻底完结。

6月15日

3DS 在 E3 上正式亮相。

6月30日

GBA 的累计销量达到了 8151 万台，其中 GBA SP 销量达 4357 台，GBM 则卖了 2420 台。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

佳作赏析

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

GBA百万级游戏销量榜

根据海外权威网站 Vgchartz 的统计，GBA 自发售日 2001 年 3 月 21 日开始算起，至今一共售出了大约 8151 万台（所有机型合计销量），其中北美地区约占 4039 万台，欧洲约占 2131 万台，日本约占 1696 万台，其余世界各地区约占 285 万台。这个成绩在掌机中排第 3 名（第 1、2 名分别是 NDS 和 GB，都是任天堂自家产品），在所有游戏机中排第 9 名。

与庞大装机量相匹配的是，GBA 平台一共诞生了数十款销量达到百万份的游戏软件，其中任天堂作为第一方的表现十分“强势”，自家发行的游戏一共占据了销量榜单的 25 席，Top10 更是直接占据 8 席。第三方厂商 THQ 紧随其后，发行的游戏占据榜单 14 席——可能有些玩家对 THQ 这个厂商不是很了解，它起初成立于 1990 年，在 GBA 上发行的游戏多以体育运动、影视作品为题材，但最终因为经营不善，在 2013 年 1 月 23 日倒闭。

GBA游戏销量榜

文 三味线 美编 NINA

No.1 宝可梦 红宝石/蓝宝石

发售年份	2002
发行商	Nintendo

销量 **1622** 万份

No.2 宝可梦 火红/叶绿

发售年份	2004
发行商	Nintendo

销量 **1200** 万份

No.3 宝可梦 绿宝石

发售年份	2004
发行商	Nintendo

销量 **706** 万份

No.4 马力欧赛车ADVANCE

发售年份	2001
发行商	Nintendo

销量 **591** 万份

No.5 超级马力欧ADVANCE 2

发售年份	2001
发行商	Nintendo

销量 **569** 万份

No.6 超级马力欧ADVANCE

发售年份	2001
发行商	Nintendo

销量 **557** 万份

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

No.7 超级马力欧ADVANCE 4

发售年份	2003
发行商	Nintendo

销量
543
万份

No.8 南梦宫博物馆

发售年份	2001
发行商	Namco

销量
424
万份

No.9 吃豆人 全集

发售年份	2001
发行商	Namco

销量
294
万份

No.10 超级马力欧ADVANCE 3

发售年份	2002
发行商	Nintendo

销量
283
万份

排名	游戏	发售年份	发行商	销量（份）
11	海底总动员	2003	THQ	282万
12	塞尔达传说 众神的三角力量与四支剑	2003	Nintendo	282万
13	青蛙冒险 蛙之殿堂	2001	Konami	239万
14	宝可梦不可思议迷宫 赤之救助队	2005	Nintendo	236万
15	经典NES系列 超级马力欧兄弟	2004	Nintendo	227万
16	索尼克ADVANCE	2001	SEGA	224万
17	小龙斯派罗	2001	Vivendi Games	223万
18	瓦力欧大陆4	2001	Nintendo	220万
19	马力欧与路易吉RPG	2003	Nintendo	215万
20	星之卡比 梦之泉DX	2002	Nintendo	210万
21	游戏王 怪兽决斗5 专家版1	2001	Konami	207万
22	超人总动员	2004	THQ	206万
23	哈利波特与密室	2002	EA	199万
24	游戏2合1 索尼克大乱斗+啾啾火箭	2005	SEGA	183万
25	森喜刚国度	2003	Nintendo	182万
26	索尼克ADVANCE 2	2002	SEGA	180万
27	塞尔达传说 神奇的小人帽	2004	Nintendo	176万
28	游戏2合1 超人总动员+海底总动员	2007	THQ	176万
29	游戏2合1 迪士尼公主+狮子王	2004	THQ	175万
30	古惑狼 无尽的冒险	2002	Konami	173万
31	俄罗斯方块世界	2001	THQ	171万
32	最终幻想战略版 ADVANCE	2003	Square Enix	170万
33	哈利波特与魔法石	2001	THQ	169万
34	龙珠Z 悟空的遗产	2002	Infogrames	169万
35	怪物公司	2001	THQ	167万
36	黄金太阳 开启的封印	2001	Nintendo	165万
37	王国之心 记忆之链	2004	Square Enix	160万
38	银河战士 联邦力量	2002	Nintendo	160万
39	小龙斯派罗2 火焰的季节	2002	Vivendi Games	158万
40	迪斯尼公主	2003	THQ	147万
41	星之卡比 镜之大迷宫	2004	Nintendo	147万
42	海绵宝宝历险记	2004	THQ	146万
43	索尼克ADVANCE 3	2004	THQ	140万
44	马力欧VS森喜刚	2004	Nintendo	137万
45	宝可梦弹珠台 红宝石/蓝宝石	2003	Nintendo	137万
46	古惑狼2	2003	Vivendi Games	136万
47	洛克人EXE4 红太阳/蓝月亮	2003	Capcom	135万
48	蜘蛛侠 电影版	2002	Activision	133万
49	模拟人生 纯属意外	2003	EA	133万
50	游戏王7 决斗都市传说	2002	Konami	130万
51	洛克人EXE3	2002	Capcom	129万
52	加勒比海盗 黑珍珠号的诅咒	2003	TDK Mediactive	129万
53	海绵宝宝 争霸比基尼海滩	2003	THQ	123万
54	森喜刚国度2	2004	Nintendo	123万
55	辛普森 公路狂飙	2003	THQ	119万
56	海绵宝宝 飞行荷兰人的复仇	2002	THQ	119万
57	托尼霍克职业滑板2	2001	Activision	118万
58	乐高星球大战	2005	Eidos Interactive	114万
59	赛车总动员	2006	THQ	113万
60	黄金太阳 失落的时代	2002	Nintendo	112万
61	瓦力欧制造	2003	Nintendo	110万
62	龙珠Z 悟空的遗产2	2003	Atari	109万
63	龙珠Z 对决	2003	Atari	108万
64	星际宝贝	2002	Digital Eclipse	108万
65	蜘蛛侠2	2004	Activision	106万
66	F零式赛车	2001	Nintendo	105万

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

文 UCG众编 美编 NINA

二十大系列赏析

GBA 上不仅有众多佳作诞生，更有不少作品摆脱家用机的附庸，逐渐发展为独当一面的系列。在这 20 周年之际我们将为您回顾 GBA 的 20 大系列，唤醒关于那个掌机蓬勃发展的年代的回忆。

※登录GBA平台的游戏均为移植作品的系列未收录的本文中。

※以下系列按首部作品的最早发售时间排序。

在广袤无尽的网络世界里追寻正义与和平！

《洛克人EXE》系列

登陆GBA平台作品一览

作品	原名	发售日
洛克人EXE	バトルネットワ-ク ロックマンエグゼ	2001年3月21日（日版）
洛克人EXE2	バトルネットワ-ク ロックマンエグゼ2	2001年12月14日（日版）
洛克人EXE3	バトルネットワ-ク ロックマンエグゼ3	2002年12月6日（日版）
洛克人EXE3 Black	バトルネットワ-ク ロックマンエグゼ3 BLACK	2003年3月6日（日版）
洛克人EXE 战斗芯片GP	ロックマンエグゼ バトルチップG P（グランプリ）	2003年8月8日（日版）
洛克人EXE4 红太阳/蓝月亮	ロックマンエグゼ4ト-ナメント レッドサン/ブル-ム-ン	2003年12月12日（日版）
洛克人EXE4.5 Real Operation	ロックマンエグゼ4.5 リアルオペレ-ション	2004年8月6日（日版）
洛克人EXE5 布鲁士队	ロックマンエグゼ5チ-ム オブ ブル-ス	2004年12月9日（日版）
洛克人EXE5 卡尼尔队	ロックマンエグゼ5チ-ム オブ カ-ネル	2005年2月24日（日版）
洛克人EXE6 电脑兽法鲁扎/电脑兽古尼加	ロックマンエグゼ6 电脑兽グレイガ/ファルザ-	2005年11月23日（日版）

作为小伙伴们童年机器人类型游戏的起源之一——“《洛克人》系列”的作品在千禧年前后可以说是层出不穷，登陆的平台也是五花八门。从FC 的“元祖系列”一路走来甚至衍生出了不同的迭代作品。其中有继承了元祖风味但是故事整体基调更加偏向科幻的“X 系列”。有完全 3D 化，以不同世界观进行重启的“DASH 系列”。而随着互联网的普及和计算机技术的日新月异，在网络世界吸收信息，了解世界的方式成为了很多早期电子技术爱好者的首选娱乐。以此为灵感创造出来的故事便是“EXE 系列”。仍记得初中时电视台热播的本作改编动画与游戏曾一度成为班级里男生之间的潮流话题。

让我们把目光重新聚焦到这部创新性极强的游戏作品。2001 年，正值“《洛克人 X》系列”风靡全球，其作品一度占领家用机和 PC 市场时，一部不以动作为核心玩法，转而强调卡片道具搭配的 RPG 风格的《洛克人》作品——这听起来十分新颖，甚至在老玩家看来略微有些离经叛道的感觉。而在优秀漫画原案与精品动画同时推出的加持下，“《洛克人 EXE》系列”的第一部作品很快就在推出后售出了二十多万套。也成功地通过推出新作带来系统与玩法的不断强化，日趋成熟的游戏设计也成功地提高了续作的完成度，使得本系列到了第四部作品《红太阳 / 蓝月亮》时销量差少许便突破百万。从此与“Zero 系列”在 GBA 平台上成为了两款各有千秋的“《洛克人》系列”名作。甚至一同跨入 NDS 的新战场上，为 Capcom 的这块金字招牌添砖加瓦。

高速风格下的数据芯片对战乐趣

作为以网络世界内对战为设定的“EXE 系列”，和其他作品最大的不同是这次的洛克人主要的舞台已经脱离了现实世界。因此在网络空间战斗时的辅助道具既不是包治百病的“E 罐”，也不是在未来风格的高速公路上疾驰的高科技载具。而是装载着强力代码数据的“芯片”。玩家们操控热斗来往于现实世界解决谜题，搜索道具和体验小学五年级学生的日常生活；同时也要在战斗中操作洛克人，从每次热斗提供的支援芯片中选择各式各样用得上的得力武器来对付强敌。有可以变成光剑进行挥舞、变成盾牌进行防御的芯片，也有强化自身、改变洛克人战斗形态的芯片。如何在区域不大的活动空间中躲避敌方攻击的同时使用这些芯片来输出成吨的伤害，就成了玩家们的通关路上的核心研究内容。此外，数量上多达几百张的芯片作为玩家们各种战斗风格的构成道具，努力地收集并使用它们也是游戏的乐趣之一。

革新后仍旧保留的世代传承

尽管整体剧情与故事风格与传统系列作品有着很大的差别，近乎完全脱胎换骨的本作依旧保留了一些《洛克人》基因里的经典要素。比如善良且正直的蓝色洛克人与果断又善战的红色洛克人其实依旧作为双主角并行于故事的剧情安排；讨论科技的迅速发展下，人造物与人共同生活之中所产生的社会问题与道德观念的冲突；小巧的洛克人手炮和杀伤力可观的光剑；拯救被“病毒”控制的队友们等桥段……这些都是让老玩家们见到后发出会心一笑并感到亲切感十足的设定。也不难看出原著作者对“《洛克人》系列”的内核有着自己独到的理解。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

吸血鬼猎人一族与德古拉伯爵永恒的斗争

《恶魔城》系列

登陆GBA平台作品一览

作品	原名	发售日
恶魔城 月之轮回	恶魔城ドラキュラ サ-クル オブ ザ ム-ン	2001年3月21日（日版）
恶魔城 白夜协奏曲	キャッスルヴァニア 白夜の协奏曲	2002年6月6日（日版）
恶魔城 晓月圆舞曲	キャッスルヴァニア 晓月の円舞曲	2003年5月8日（日版）

发售于 1997 年的《恶魔城 月下夜想曲》依靠向加强 RPG 要素的“探索型”玩法转型而获得成功，不仅奠定了日后“银河城”游戏类型的基础，也为“《恶魔城》系列”的发展指明了一条全新的道路。不过因为种种原因,直到 2001 年 GBA 发售时，玩家们才得以玩上第二款“探索型”《恶魔城》作品。这就是作为 GBA 首发游戏的《恶魔城 月之轮回》。

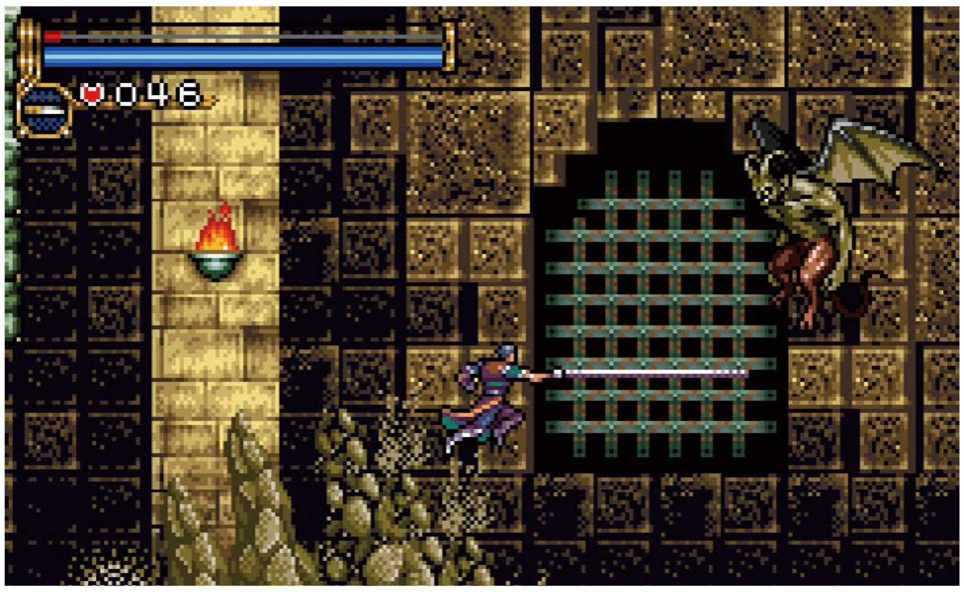
《月之轮回》由 Konami 神户分部开发，在背景故事上和“《恶魔城》系列”系列背景设定有所冲突，因此被 Konami 排除在“《恶魔城》系列”正史之外。不过该作在游戏内容上却毫不含糊，游戏的画面素质在 GBA 游戏中可算上乘，只是因为 GBA 屏幕设计问题，游戏画面整体偏暗，在光线稍差的环境下便难以看清场景和敌人的攻击，对游玩带来很大不便，使用后续机型 GBA SP 游玩等方式可解决这一问题。而游戏流程在保留了《月下夜想曲》丰富探索要素的同时，通过限制主人公的战斗性能来把控整体平衡性，游戏中的关卡和 BOSS 战设计自始至终都颇为硬派，没有出现像《月下夜想曲》中后期那样因为玩家获得了强力物品而导致难度骤减的状况。

发售于 2002 年的《恶魔城 白夜协奏曲》在整体风格上又向着《月下夜想曲》更进一步，游戏舞台以近似《月下夜想曲》正逆城设定的“表里城”构成，大量杂兵怪物甚至场景也都沿用了《月下夜想曲》的素材。由于该作流程难度偏低，战斗系统乐趣不足，又没有太多刷刷刷内容，导致可玩性其实还不如《月之轮回》。

2003 年，“《恶魔城》系列”终于迎来了它在 GBA 上完成度最高的一款“探索型”作品——《恶魔城 晓月圆舞曲》。游戏背景设定为 2035 年的日本，主人公来须苍真的设定也一反以往的黑暗哥特风，而是一位充满 90 年代动画作品感觉的现代少年，如此大胆的设定给玩家们带来了全新的感受。本作整体游玩风格基本完全回归《月下夜想曲》的设计，大量丰富的武器、道具，还有独创的“怪物魂”的收集吸引了诸多玩家废寝忘食。再加上适中的难度和丰富的通关后要素，使《晓月圆舞曲》拥有 GBA 三作《恶魔城》中最高的人气，也因此 NDS 上的下一作《苍月的十字架》是故事及人物直接与本作衔接的续作,这在“《恶魔城》系列”中也是很少见的。

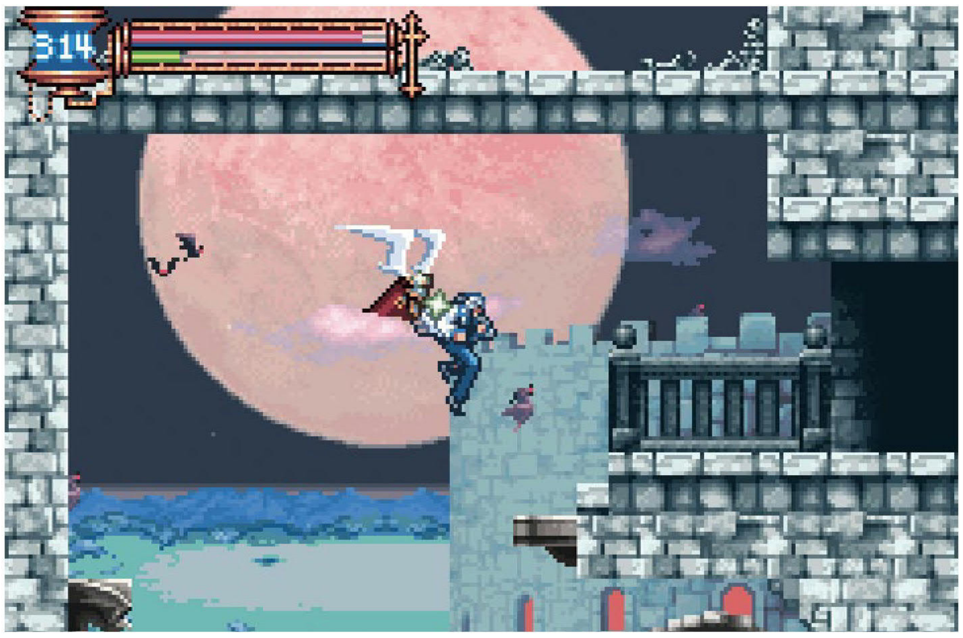
完成度逐步提升的战斗系统

《月之轮回》的主人公内森作为吸血鬼猎人，攻击方式除了传统的长鞭和副武器外，还可以使用该作独创的“卡片组合”（DSS）系统——玩家可以通过从流程中获得的 10 种动作卡及 10 种属性卡，两两组合构成不同的攻击招式，可谓乐趣十足。而《白夜协奏曲》的核心系统“融合魔导书”系统实质上算是《月之轮回》卡片组合的缩水版，导致可玩性还不如前作。而《晓月圆舞曲》的“怪物魂”系统则需要玩家靠打倒各种怪物来获得它们的“魂”，由此习得不同的攻击招式或者强化能力，可以说是收集性和实用性的完美结合。这一系统甚至被 2019 年的精神续作《血污 夜之仪式》所沿用。



参差不齐的音乐水准

音乐一直都是“《恶魔城》系列”最吸引玩家关注的部分，《月之轮回》虽然不是 Konami 本部开发，但户岛壮太郎等音乐人充分发挥了 GBA 的音源机能，为玩家们带来了在系列中也可称为高品质的音乐。尤其是到达最终区域“恶魔城最上部”时名曲《Vampire Killer》响起，相信许多玩家都会感动不已。相比之下由本部开发的《白夜协奏曲》在音乐上就比较让人失望,不仅音质不及《月之轮回》，整体编曲也普遍较为阴暗、沉闷。好在《晓月圆舞曲》再度恢复到了正常水准，其入口区域 BGM“荒城回廊”也是系列名曲之一。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

照耀RPG玩家内心的耀眼阳光
《黄金太阳》系列

登陆GBA平台作品一览

作品	原名	发售日
黄金太阳 开启的封印	黄金の太阳 开かれし封印	2001年8月1日（日版）
黄金太阳 失落的时代	黄金の太阳 失われし时代	2002年6月28日（日版）

这款由 Camelot 开发、高桥兄弟担任制作人的系列作品，最初是因为任天堂感觉自家的 RPG 大作不足，所以尝试性地为粉丝制作一款正规的大型 RPG。初代的《黄金太阳》在当时以高超的画面水准以及极具特色与难度的解谜系统在欧美闯出一片天下，虽然开发费用不低，但世界累计的百万级销量让制作方能够顺利地在不到一年的时间内推出了续作。

《黄金太阳》的两部作品是连续的剧情，故事讲述这个世界存在地、火、水、风四大元素，曾经出现过利用元素的“炼金术”发展出了技术高超的古代科学，使得人类社会变得繁荣，但后来因为人类恐惧这过于强大的力量而封印了炼金术，残留下来的痕迹就是各地的古代文明遗迹。在剑与魔法的战斗方式之下，玩家在冒险的过程中同样可以遇到带有四大元素属性的精灵，在战斗中可以通过它们强化自身属性或是牺牲强化的能力值而释放强力的必杀技。

GBA 上的两作《黄金太阳》是非常典型的王道 RPG，初代中主角开场失去亲人、因缘巧合下需要去拯救世界、故事过程中不断成长的剧情要素让现在的玩家耳熟能详，再配合上优秀的战斗系统以及解谜系统，铸造了 GBA 时代的一代经典 RPG，让老玩家至今回忆起来依然津津有味。

收集与解谜的乐趣

系列中的精灵是战斗系统中非常重要的一个要素，它们象征着四大元素，玩家能够邂逅或是通过战斗胜利捕获精灵。精灵可以附身在角色身上进行回复或是提升能力值，也可以暂时抛弃这些增益效果使用强力的召唤技以求打出高伤害。在初代《开启的封印》中，收录了 28 种精灵，而《失落的时代》则加强至 44 种，在攻略还不算普及的当年国内环境，自行探索并搜集这些精灵可以说是游戏的最大乐趣。迷宫中富有创意的谜题也是系列的一大特色，《失落的时代》甚至还存在起码要解 3 个小时谜才能走通的庞大迷宫……

上下两部的剧情架构

和一般的 RPG 作品不同，GBA 平台的《黄金太阳》两部作品的故事是连续的，所以《开启的封印》存档资料可以继承至《失落的时代》当中。顺带一提的是引继要素包含初代主角收集的精灵，而《失落的时代》有隐藏迷宫是要求必须收集全 72 种精灵才能开启，这也变相要求玩家必须从初代开始玩才能体验游戏的所有要素。初代的故事结局大胆地采用了“不算是结局”的结尾方式，直接衔接续作，逗得玩家心痒痒。不过实际上采取这种方式是无奈之举，因为 GBA 的卡带容量实在承载不起制作方想做到的所有内容，只好把作品拆成了上下两部的形式，所以严格来说，两部作品结合在一起才是一部完整的《黄金太阳》。

有趣的是，《黄金太阳》的剧情并没有画面、战斗系统以及音乐那般受到好评，主要被集中批判的是其对话文本的冗长以及重复度太高，也就是俗话说的“听多了耳朵就长茧了”。不过鉴于剧情基本也没有什么雷点，并不会影响这部作品的经典地位。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

海陆空立体大作战全面开花

《超级大战争》系列

登陆GBA平台作品一览

作品	原名	发售日
超级大战争	Advance Wars	2001年9月10日（美版）
超级大战争 黑洞崛起	Advance Wars 2: Black Hole Rising	2003年6月24日（美版）

“《大战争》系列”最早诞生于FC平台，是任天堂旗下Intelligent Systems当时打造的两大IP之一（另一个就是《火纹》），如果说拥有饱满剧情、人设和培养要素的《火纹》走的是丰富路线，那么如下棋般以单纯干掉对手为目的的《大战争》走的就是简约路线。不过到了GBA时代，进化为《超级大战争》的系列作品也加入了指挥官系统，除了为每个指挥官塑造不同的个性，指挥官们的战斗风格以及指挥官技能也都对战斗有着重要影响。

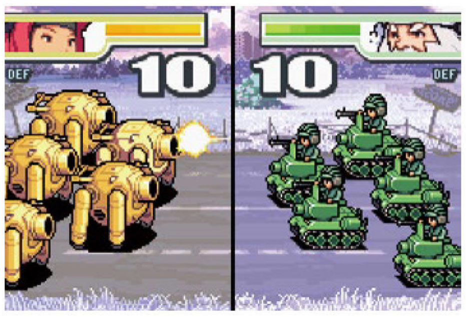
《超级大战争》沿袭了FC与SFC的方格地图，GBA机能支持下的地图画面与战斗画面也大幅进化，Q版的战斗单位将交战双方都完整表现的同时，也让单位在地图上的比例更大更易识别，地图上和战斗中的动画也颇为用心，在地图画面上甚至可以看到车轮的转动。真实的音效不仅大大增加了临场感，还能在“雾战”中判断对手的兵种单位、从而制定出战略对策。雷雨、大雪等天气的加入也进一步增加了游戏的策略性。尽管《超级大战争》在剧情上比较简单，但是从音画表现以及系统机制上，本作都可以说是系列的一款里程碑之作。

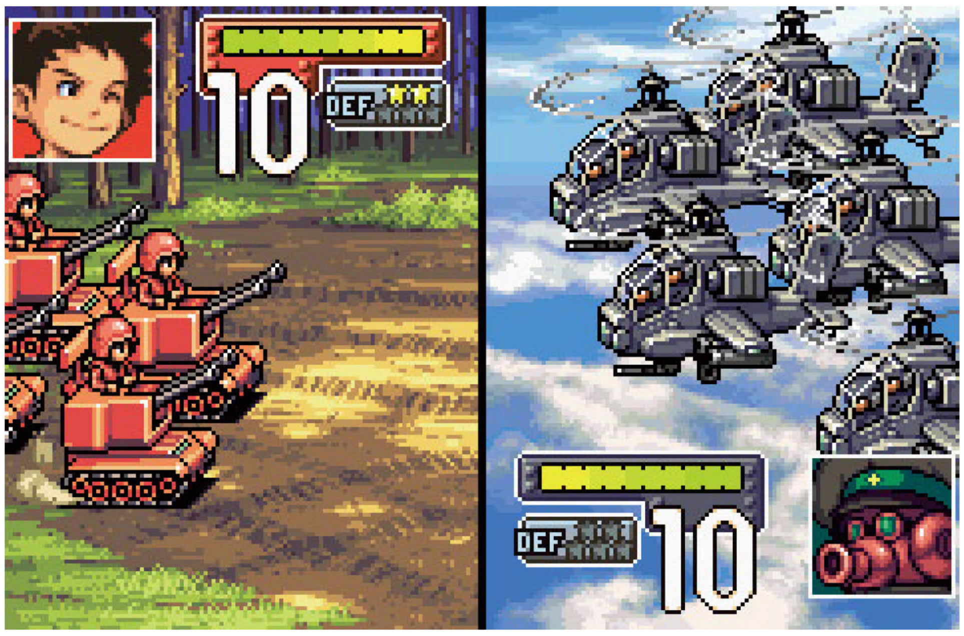
两年后续作《超级大战争 黑洞崛起》发售，续作增加了8名新人，其中包括反派黑洞势力的指挥官，剧情也随之大幅增强，还加入了更强的陆战单位Neotank、导弹和管道地形以及更强大的超级指挥官技能等，整体上说，《黑洞崛起》是基于前作核心玩法的基础上，在各方面做了进一步的扩大与深化的作品。

值得一提的是，这两款日本厂商打造的在欧美大受欢迎的战棋游戏，在发售后很长时间都未在日本本土发行，直到2004年11月25日，才推出《超级大战争1+2》合集（也是GBA平台），正式在日本地区发售。

标杆之作

《超级大战争》不仅在整个“《大战争》系列”是一个重要的里程碑，在整个游戏领域也影响巨大且深远，其细腻的画面表现、生动的动画、真实的音效所打造的临场感，以及行云流水的节奏，都让《超级大战争》成为影响整个业界的标杆，不断被其他同期同类作品模仿，在“《大战争》系列”已经十年未出新作的今天，仍有独立游戏工作室推出致敬《超级大战争》的作品。





方格地图与蜂窝地图之争

《超级大战争》的地图系统沿袭自《FC大战争》《SFC大战争》，并影响至今。事实上在《超级大战争》的同期作品及之前作品中，回合制策略游戏更多是地图格子形状为六边形的蜂窝地图，不仅同期的《大战略》采用蜂窝地图，“《大战争》系列”在GB、GBC时代的“《GB大战争》系列”也采用了此种地图。尽管蜂窝地图有着正方向与斜方向距离基本相等的优势，但《超级大战争》实在是太出色了，加之《黑洞崛起》及NDS的两款续作的不俗表现，都让更多的后来者纷纷采用了方格地图。

顺便提一下，“《GB大战争》系列”是任天堂委托Hudson开发，仅在日本市场发售，其中《GB大战争3》发售于8月30日，时间上与《超级大战争》仅隔11天，也算是“另一个次元”的《大战争》了。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

钢铁世纪新开端
《超级机器人大战》系列

登陆GBA平台作品一览

作品	原名	发售日
超级机器人大战A	ス-パ-ロボット大战A	2001年9月21日（日版）
超级机器人大战R	ス-パ-ロボット大战R	2002年8月2日（日版）
超级机器人大战 原创世纪	ス-パ-ボット大战ORIGINAL GENERATION	2002年11月22日（日版）
超级机器人大战D	ス-パ-ロボット大战D	2003年8月8日（日版）
超级机器人大战 原创世纪2	ス-パ-ボット大战ORIGINAL GENERATION2	2005年2月3日（日版）
超级机器人大战J	ス-パ-ロボット大战J	2005年9月15日（日版）

《超级机器人大战》这个 IP 其实最早在掌机上起家，而且还是任系掌机的 GB，只不过之后在家用机上发展壮大了起来，让很多玩家都认为它是家用机出身。系列当时登陆 GBA 相当于回归初心，并借此契机，再次在掌机平台扎根并开枝散叶。

GBA 时代《机战》一共推出了两个系列共六部作品。第一个是由 A.I 负责制作的任系掌机系列，这个系列作品的名字都有字母后缀，各作品的剧情独立成篇，相互之间没有关系，它们分别是《机战 A》《机战 R》《机战 D》和《机战 J》。《机战 A》作为排头兵，为这个系列定下了主基调，包括画面、系统和和 UI 等，以后的作品都是在此基础上延伸。从《机战 R》开始这个系列提高了便携性，如可以跳过战斗动画、除了战斗以外可以随时保存即时存档、增加了可单手操作的按键配置等，更适合掌机游玩。《机战 D》首次引入了新模式“残局机战”，正如其名，这个模式的关卡都是未解的残局，玩家需要根据要求将其解开，非常有挑战性，完成后可获得金钱和强化部件等奖励，因为大受好评，以后不少的作品都有再次引入。《机战 J》作为 GBA 上最后一作，集前三作的优点于一身，并且画面和战斗动画的演出也得到了强化，为系列在 GBA 上画下了完美的句号，之后这个系列就延续到 NDS 上了。

GBA 上另一个“《机战》系列”是由眼镜厂 Banpresto（现在的 B.B.STUDIO）负责制作的《原创世纪》，这个系列的最大特点是登场角色与机体全部都是 Banpresto 自家的，主要以以往《机战》作品的主角与主角机为主，没有其他版权作品。虽然《原创世纪》在 GBA 上只推出了《OG》和《OG2》两作，但这个系列的一些设定，都对以后的作品有深远的影响。尤其是机师养成这个对现在的《机战》来说已经是标配的系统，其实就源自《OG》。通过打倒敌人获得的 PP，可用来培养机师，包括习得技能与提升地形适应性等。另外还有命中后能让为目标附加 DEBUFF 的特殊武器也是从《OG》开始的。

影镜

影镜是《机战 A》中敌对组织，存在于平行世界，为了不让人们在和平中堕落，主张永远斗争的理念，不过由于战败，最终逃亡到了《机战 A》的世界中，准备在这里东山再起。主角也是影镜的人，但在穿越平行世界时出了事故导致失忆，才站在了影镜的对立面。值得一提的是，除了《机战 A》外，影镜在 GBA 上的另一部作品《机战 OG》中也有登场。

两个系列两种难度

由于 GBA 上的两个“《机战》系列”是由不同的制作组开发，所以在难度设置上有也有不同。A.I 制作的系列因为承担着拓展玩家群体的重任，所以难度设置上也比较温和。而“《OG》系列”面向从以前《机战》作品过来的老玩家，整体难度也相对较高，让不少从 GBA 上另一系列过来的玩家叫苦不迭。两个系列的两种难度在 GBA 上形成了鲜明的对比。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

思维反转，在法庭中突破框架
《逆转裁判》系列

登陆GBA平台作品一览

作品	原名	发售日
逆转裁判	逆转裁判	2001年10月12日（日版）
逆转裁判2	逆转裁判2	2002年10月18日（日版）
逆转裁判3	逆转裁判3	2004年1月23日（日版）

作为一款以“法庭战斗”为主题的文字冒险游戏，玩家在《逆转裁判》中需要扮演身为律师的主人公，为了被安上莫须有罪名的被告四处奔走、搜集证据，然后在法庭审判中帮助被告获得无罪判决。游戏总体上分为侦探部分以及法庭部分，玩家在侦探部分中搜集到的证据会成为法庭部分中战斗的武器，用于揭开证人或是检察官话语中的矛盾，并在剧情推动中逐步揭开案件的真相。

虽然说是法庭战斗，但实际上游戏中的审判制度和现实中的日本是有较大差别的。比如说法官长是不会使用木槌的，经典台词“反对！”也不会用在证人身上等等，但这些和现实不一样甚至有些夸张的地方，也是制作人巧舟有意为之。在避开现实复杂的法庭制度的同时也为游戏增添了独特的氛围，让整场“法庭战斗”变得异常激烈。律师与检察官、律师与证人、甚至检察官与证人都可能在法庭上为了寻找真相而进行唇枪舌战。玩家一边列出一个个至关重要的证据时，也在全程见证整场案件的走向。

夸张的动作演出、非同寻常的代入感以及案件剧情本身的扑朔迷离与出人意料的反转，让玩家在游玩的过程中几乎全程都处于对剧情非常在意的兴奋状态，使得《逆转裁判》在推出后获得了很大反响。Capcom 在 GBA 繁盛时期总共推出了以“成步堂龙一”为主人公的 3 部作品，后来亦称为《成步堂三部曲》，成为了系列经典的名作。后面诸如《枪弹辩驳》等有名的文字冒险游戏也深深地受到了“《逆转裁判》系列”的影响。

把思维逆转过来

“逆转”是“《逆转裁判》系列”最重要的关键词。在初代推出的时候，日本的媒体娱乐行业有很多以“侦探”为题材的作品（大家熟悉的《名侦探柯南》等在那时候也非常火热），Capcom 这个以制作动作游戏为主的厂商也乘上这股“东风”，推出了这款以辩护为表象实则自己做侦探去破案的作品。制作人巧舟大多数时候没有遵守一般的推理游戏规则，让玩家一步步寻找线索再经过推理找出真犯人，而是经常把真正的犯人就放在玩家面前，甚至还不断进行挑衅，激发玩家与其对抗的心理，并在最后胜利之时获得极大的满足感。游戏借成步堂之口说出“要把思维逆转过来！”来解决问题，巧舟同样也运用这个核心思路创造了成功。

不断变化的系统

文字冒险游戏要做得出彩，除了精彩的剧情以外，一个足够吸引玩家注意力的玩法也是重要的一点。“《逆转裁判》系列”就是把解谜的方式在每一代都不断变了个花样，最著名就是从 2 代开始出现的“心锁”系统。心锁结合了灵媒这种超自然的力量，给本应贴近现实的法庭氛围一种反差感，但当玩家听见厚重的锁链声突然从证人或是熟悉的友人身上响起，最后变成了巨大的心锁后，那种冲击力相信至今都难以忘记。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

在全新的舞台上继续奔跑
《索尼克》系列

登陆GBA平台作品一览

作品	原名	发售日
索尼克ADVANCE	ソニックアドバンス	2001年12月20日（日版）
索尼克ADVANCE 2	ソニックアドバンス2	2002年12月19日（日版）
索尼克 弹珠台	ソニック ピンボ-ル パ-ティ-	2003年7月11日（日版）
索尼克 战斗	ソニックバトル	2003年12月4日（日版）
索尼克ADVANCE 3	ソニックアドバンス3	2004年6月17日（日版）
索尼克Genesis	Sonic the Hedgehog Genesis	2006年11月14日（美版）

在20世纪90年代，两大业界巨头世嘉和任天堂之间的“主机大战”至今还让不少玩家津津乐道。而作为输家的世嘉最终只能从主机市场退下，并专注于游戏开发。就好比任天堂有标志性角色“马力欧”，世嘉的标志性角色则是“索尼克”。从1991年开始，这只蓝色刺猬就开始在世嘉推出的各种主机和街机上奔跑。虽然时不时“跑出赛道”，在PC、Neo Geo Pocket等平台上登陆，但却一直没有登陆“竞争对手们”的主机。可惜的是，随着昔日的舞台逐渐落幕，它要想继续奔跑，就只能寻找新的舞台。而它的下一个新舞台，则是昔日的竞争对手之一，任天堂的新掌机：GBA。

“《索尼克》系列”在GBA上一共推出了六款作品，抛开外传性质的《索尼克 弹珠台》《索尼克 战斗》以及从主机MD（Genesis）移植的《索尼克Genesis》不说，“《索尼克ADVANCE》系列”的玩法回归了2D横版卷轴。除了系列标志性的速度感以外，游戏还加入了对战模式和迷你游戏。而在《索尼克ADVANCE 3》还加入了组队模式，除了能让玩家随时随地地在游戏中切换操作角色以外，不同的角色组队还会产生不同的特殊能力。

顺便一提，《索尼克ADVANCE》也是“《索尼克》系列”首次登陆任天堂的主机。而在本作发售之前，也就是同年6月，系列还在DC上发售了《索尼克大冒险2》，这也是系列在DC上的最后一作——《索尼克》结束了他在DC上的冒险之旅，并在六个月后在全新的舞台上继续奔跑。

两个世代的结合

或许是GBA的机能限制，也或许是官方想让游戏玩法回归原点，

▲GBA上的首部作品——《索尼克ADVANCE》。

GBA上的“《索尼克》系列”都是以2D横版动作为主。虽然玩法回归了老一套，但故事实际上是从以前的作品剧情延续下来的，角色的设定也是参考DC上的“《索尼克冒险》系列”。其中一些角色甚至是系列首次以2D形象登场，例如爱上索尼克的艾米和“究极生命体”阴影。因此“《索尼克ADVANCE》系列”虽然玩法给人一种复古的印象，但角色设定却能给老玩家们一种耳目一新的感觉。

GBA“四部曲”

《索尼克 战斗》是GBA上“《索尼克》系列”中比较特殊的一作，和玩法直接改成弹珠台、剧情与本篇几乎毫无联系的《索尼克 弹珠台》略为不同的是，虽然同是外传性质，但即便如此，《索尼克 战斗》的故事是与三部曲有联系的。

本作是一款3D的大乱斗题材游戏，故事的主角不是索尼克，而是造于4000年前、有自主学习能力的机器人艾梅尔（Emerl）。他原被设计用来毁灭世界，在沙滩上被索尼克救出后，通过和索尼克众人的相处逐渐拥有了感情。在《战斗》的最后，他为了保护朋友和世界而选择了自毁。这个角色后来被大反派蛋头博士利用备份资料而获得新生，并在《索尼克ADVANCE 3》回归。这次他同样在最后选择牺牲自己去拯救同伴，但这次索尼克众人早已有备而来，艾梅尔终于脱离了作为毁灭兵器的宿命。

▲加入组队模式的《索尼克ADVANCE 3》。

▲由于是初代移植作，《索尼克Genesis》的画风和GBA上其他系列作有所不同。顺便一提，本作只在北美地区发售。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

儿童玩家的《真·女神转生》启蒙作

《真·女神转生 恶魔之子》系列

登陆GBA平台作品一览

作品	原名	发售日
真·女神转生 恶魔之子 光之书/暗之书	真·女神转生デビルチルドレン 光の书·闇の书	2002年1月15日（日版）
真·女神转生 恶魔之子 谜之召唤	真·女神转生 デビルチルドレン パズルdeコ-ル!	2003年7月25日（日版）
真·女神转生 恶魔之子 炎之书/冰之书	真·女神转生 デビルチルドレン 炎の书·冰の书	2003年9月12日（日版）
真·女神转生 恶魔之子 救世主之愈	真·女神转生 デビルチルドレン メシアライザ-	2004年11月4日（日版）

“《真·女神转生 恶魔之子》系列”是Atlus“《真·女神转生》系列”的外传衍生系列之一。随着“《宝可梦》系列”大火，面向儿童的收集型RPG成为游戏业界的热点，“《真·女神转生 恶魔之子》系列”便是这一背景下的产物，尽管主标题依然为《真·女神转生》，但这一系列作品在故事和世界观上，除了维持神/魔/人之间纷争这一系列主旨外，和“《真·女神转生》系列”正统作品没有任何联系，主人公和各种恶魔的造型也都是以可爱Q版形象出现。作为系列第一作的GB游戏《黑之书/赤之书》也模仿《宝可梦 红/绿》，推出了整体一致，部分内容有所不同的双版本。和“《真·女神转生》系列”正统作品相比，“《恶魔之子》系列”大幅简化了恶魔合体和交涉方面的要素，非常方便新玩家上手，还追加了作为“类《宝可梦》”作品标配的通信交换和对战系统。虽然在市场上反响无法和《宝可梦》相比，但这部作品也确实向低年龄层玩家们传达了“《真·女神转生》系列”一部分世界观设计上的魅力，成为当下很多青年玩家入坑系列的启蒙作。

观感一新的系列新作

《光之书/暗之书》作为“《恶魔之子》系列”在GBA上的首部作品，描述了主人公Jin（光之书主人公）/Akira（暗之书主人公）在图书馆查阅恶魔图鉴时，被吸入到异世界“瓦尔哈拉”的冒险故事。两部作品对应不同的主人公及恶魔搭档，相比前作《白之书》追加了可以让恶魔习得新技能的“魔素合体”及使用三个化石合成新恶魔的“化石合体”，游戏中登场的恶魔数量大幅度增加，而不少恶魔也绘制了新的造型。

发售于《真·女神转生 恶魔之子 炎之书/冰之书》是《光之书/暗之书》的正统续作，主人公依然是前作的Jin和Akira，两人为了阻止天界和魔界之间的战争扩散到人间，再次踏上了冒险的旅途。这部作品除了剧情之外，系统上和《光之书/暗之书》差别不大，只是追加了辅助卡片系统等少量要素。不过到了2003年，游戏业界的“《宝可梦》跟风热潮”也逐渐消退，加上Atlus自身经营状况不佳，“《恶魔之子》系列”也就此被逐步搁置。

两款特别的外传作品

发售于2003年9月12日的《真·女神转生 恶魔之子 谜之召唤》是基于《光之书/暗之书》背景故事开发的一款带有益智要素的RPG作品，这部作品的原型是Atlus在20世纪80年代末开发的一款益智游戏《PUZZLE BOY》，玩家必须在迷宫中灵活利用各种要素解谜并打开通路，才能顺利过关。而本作也在此基础上追加了二人对战模式。而发售于2004年11月4日的《真·女神转生 恶魔之子 救世主之愈》则是一款即时策略游戏，它的背景故事同样改编自《光之书/暗之书》，只是不少细节有所不同。此外这部作品的发售同样经历了不少波折，也是迄今少有的开发和发行都和Atlus无关的“《真·女神转生》系列”游戏。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

当黑暗来临，光明重现
《光明之魂》系列

登陆GBA平台作品一览

作品	原名	发售日
光明之魂	シャイニング·ソウル	2002年3月28日（日版）
光明之魂 II	シャイニング·ソウル II	2003年7月24日（日版）

如今许多玩家一听到“《光明》系列”可能就会想起担当其人设的知名美少女画师 Tony，其实在早期的《光明》作品里，Tony 那标志性的画风仍未登场，游戏的玩法也各式各样。“《光明之魂》系列”在 GBA 平台上一共推出了两款作品，分别是《光明之魂》与《光明之魂 II》，故事与之前的《光明》作品没有关联，玩法方面则大胆采用了 A · RPG 类型，再配之以精致的 2D 美术，因而在部分玩家中颇受好评。可惜由于游戏销量都不是很理想，再加上制作人上田晃的离开，最终导致这个冠以“魂”之称谓的衍生系列未能继续下去（但后来“《光明》系列”仍在继续推出作品）。

“大菠萝”玩法

之前推出的《光明力量 3》还仍旧是 S · RPG，到了《光明之魂》却摇身一变成为了 A · RPG，可以看出世嘉在当时对于这个系列也是有开拓创新想法的。《光明之魂》一代讲述的是一个简单的光明对抗黑暗的故事，代表光明的勇者要前去讨伐邪恶魔龙。游戏可从战士、魔法师、弓箭手和龙战士这四个职业中选择其一开局，以俯视角闯关的形式在各个地牢中战斗，当清空当前区域所有敌人后，通往下一关的入口便会出现，闯关途中能够借助道具“天使之羽”飞回据点。四个职业各有特色，可以使用不同的近远程武器、魔法和特技，还能在地牢中捡到丰富的道具，获得的未知装备需要先鉴定才能使用——这种“开盲盒”的机制让人充满兴奋感。此外，游戏还有锻造系统，把冒险中得到 3 种矿石素材交付给锻造屋，就能锻造成随机物品，最强系装备便是如此得来，类似这样的随机要素一定程度上增加了游戏时长。

《光明之魂 II》的故事延续一代，世界恢复和平后，长久的美好生活让光明力量变得过剩，导致光暗之间的平衡被打破，最终吸引来新的黑暗……二代剧情的文本量和精彩程度都明显要优于一代，美术则依然保持了一代那种精致的 2D 像素风格，并且可选职业直接翻倍变成了八个，角色升级后还能给各个基础能力自主加点，育成自由度与可玩性都可以说是一代的全面升级版，单纯是通关一次肯定无法完整体验游戏，再次以新角色开局又会有全新的感受，这正是《光明之魂》带给许多玩家最大的乐趣。

勇者集结

与网络发达的如今相比，以前想要在掌机上与朋友一起玩游戏就要麻烦多了，功能孱弱的 GBA 更是如此，一般出在上面的 RPG 大多都只支持单人游玩，但《光明之魂》在这方面的设计比较开放，只要玩家持有两张游戏卡带，就能最多让 4 人联机，玩家可以各自操作不同的职业一起战斗，地牢内种类繁多的道具也为整个联机过程提供了别样的乐趣，朋友之间能够交换物品的功能也十分便利。只可惜游戏本身没能像《宝可梦》那般成为热门游戏，完善的联机功能自然也因为缺乏环境而很难被真正利用起来，不得不说是一个遗憾。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

老牌战棋游戏的新征程

《火焰之纹章》系列

登陆GBA平台作品一览

作品	原名	发售日
火焰之纹章 封印之剑	ファイア-エムブレム 封印の剑	2002年3月29日（日版）
火焰之纹章 烈火之剑	ファイア-エムブレム 烈火の剑	2003年4月25日（日版）
火焰之纹章 圣魔之光石	ファイア-エムブレム 圣魔の光石	2004年10月7日（日版）

1999 年，“《火纹之纹章》系列”的灵魂人物加贺昭三的离开让系列变得前途未卜。为了扫清过去的阴霾，本系列以全新的姿态登陆了 GBA。2002 年的《封印之剑》一改系列过去较为严肃的风格，无论是画风还是故事都变得更加明快。战术系统也尽可能做出简化，与之相对应的，游戏的难度也比过去作品有所降低。降低游戏上手门槛的做法让系列打破了《多拉基亚 776》低销量的阴霾，为本作的 GBA 系列化铺平了道路。在 2003 年，Intelligent Systems 趁热打铁推出了《封印之剑》的前传作品《火焰之纹章 烈火之剑》。相较之前作破旧立新的改变，本作更加注重对前作的打磨和升级。例如增强故事与人物的塑造、降低剑圣与狂战士的必杀加成、增加天气系统等内容，从各个方面提升了游戏的体验，厚道的表现也获得了玩家们的好评。仅仅过了一年，Intelligent Systems 又推出了《火焰之纹章 圣魔之光石》。不同于前作的分支转职系统，让大部分兵种可转职的上级职业不再只有一个。技能系统的回归，让各兵种更具特色。加之本作还开启了一个全新的故事，为这款 GBA 的收官之作带来了许多不同于前两作的独特体验。

欧美玩家的第一部《火焰之纹章》

在过去，由于担心战棋游戏的受众问题，任天堂一直以来都只在日本地区发行“《火焰之纹章》系列”作品。不过在 GBA 时代，同为 Intelligent Systems 旗下的《超级大战争》在欧美取得了不错的成绩，这让任天堂决定为“《火焰之纹章》系列”推出欧美版。最终《火焰之纹章 烈火之剑》成了首部与欧美玩家见面的系列作品。而且独特的是，这款作品并没有冠以日版的副标题，而是以不带任何后缀的《Fire Emblem》命名。

消失的《火焰之纹章 暗黑巫女》

本作最早在 1997 年公布，最初预定平台为 64DD。在任天堂的计划中，拥有 64MB 储存空间的 64DD 本来是能够克服 N64 卡带容量不足问题的重要拓展硬件,《塞尔达传说》《地球冒险》等重磅作品也都将登陆其中。

但由于 CD 载体在当时已经成为主流，64DD 最终失败。宣布登陆 64DD 的游戏要么经过修改后在 N64 上发售，要么延期或取消。而这部《火焰之纹章 暗黑巫女》也是其中一员，虽然最终未能登陆 N64，但其中一些概念与人物仍被继承到了《火焰之纹章 封印之剑》中。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

红色战神传说
《洛克人ZERO》系列

登陆GBA平台作品一览

作品	原名	发售日
洛克人ZERO	ロックマンゼロ	2002年4月26日（日版）
洛克人ZERO2	ロックマンゼロ2	2003年5月2日（日版）
洛克人ZERO3	ロックマンゼロ3	2004年4月23日（日版）
洛克人ZERO4	ロックマンゼロ4	2005年4月21日（日版）

丰富的游戏性、硬核的 2D 动作关卡、受苦的童年回忆、众多印象深刻的角色等，想必这些是经历过 GBA 时代们的玩家，对“《洛克人 ZERO》系列”的最大回忆。

ZERO 这一角色在“《洛克人 X》系列”最初以强大的配角身份登场，而玩家们印象最深的事，莫过于 ZERO 在《X4》中的剧情线内，因立场关系不得不与其恋人为敌并亲手杀害了她。因此，使用着不同于主角 X 光束炮的强力近战光剑，有无数悲惨经历却从不放弃不断站起来为信念而战的 ZERO，在粉丝中的人气自然不会低。在“《X》系列”6 代以后也终于出现了属于 ZERO 的作品，且还是当时“《洛克人》系列”15 周年纪念作——《洛克人 ZERO》。

“《洛克人 ZERO》系列”虽然是属于 Capcom 的经典 IP，但其实是由开发商 Inti Creates 所制，当然 Inti Creates 本身也是由原 Capcom 成员成立的。虽说 Inti Creates 的员工早早离开了 Capcom，但他们与 Capcom 的联系并没有因此断绝，且不断找机会在老东家接下一些不错的合作项目，之后终于获得了开发“《洛克人 ZERO》系列”的机会。

出色的角色设计

GBA 平台的游戏在画面表现自然难以和在 PS1 平台上“《X》系列”相比，但在精致的像素画面和出色的人物设计下，“《ZERO》系列”依然有着放在今日也不过时的独特表现力。而说到“《ZERO》系列”的人设，就不得不提及这一系列最初的人物设计“中山彻”老师。

中山徹老师在接下制作“《ZERO》系列”的企划之后，首先做的事情便是将 ZERO 与“《X》系列”的 ZERO 形象进行区分，加强其“迅捷强大的近战战士”形象 。因此 ZERO 的身体变得更加苗条，冲刺的时候附带的残影特效极大地增强了速度感，且 ZERO 使用光剑打倒敌人时，大部分敌人乃至 BOSS 都会有着被劈成两半的特效，这种巧妙做法所造成的表现，自然很容易地在广大玩家心中刻下“ZERO 很强”的印象。而说到系列中的女性角色，毕竟老师是画同人美少女出生的，其笔下女性角色的可爱性感程度非同一般，系列中的女主角“雪儿”和反派 BOSS“妖将”更是不少玩家的童年女神。

成熟的系统玩法

“《ZERO》系列”整体玩法依然延续着“《洛克人》系列”中的 2D 横板清关。武器系统上，ZERO 不仅能使用着其标志性的光剑，还能使用枪械、回旋盾、长枪等武器，玩法上的多样性大幅提升。除了 E 罐这些经典的副道具，“《ZERO》系列”最有名的副道具莫过于“电子妖精”，它们在系列的剧情上不仅扮演着重要的角色，而且还是玩家攻关的好帮手。

而说到难度，其实玩家只要活用游戏中的各个系统，“《ZERO》系列”的通关难度并不高，而之所以被广大玩家普遍评为太难，最大的原因还是在于其“评价系统”。评价系统可以说是该系列的精髓，能够让各个层面的玩家受到不同程度的苦。玩家每完成一关，系统便会根据玩家在关卡途中的受伤程度、重来次数、关卡完成时间、杀敌数、是否使用了电子妖精等要素进行评分，而评级越高，玩家也会获得不少好处：如 BOSS 会追加演出效果极佳的“EX 技”、ZERO 获得强力的动作技能等。不过高评级的获得就意味着玩家无法单纯地以通过关卡为目标，精通熟练游戏内各个武器的性能，高速并无伤地通过关卡才是游戏的关键所在。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

踏过“梦”与“迷宫”,稳步前行
《星之卡比》系列

登陆GBA平台作品一览

作品	原名	发售日
星之卡比 梦之泉DX	星のカ-ビィ 梦の泉デラックス	2002年10月23日（日版）
星之卡比 镜之大迷宫	星のカ-ビィ 镜の大迷宫	2004年4月15日（日版）

作为任系游戏家族中不可或缺的一员，卡比自然也没有缺席一代掌机霸主 GBA，并为其献上了《梦之泉 DX》以及《镜之大迷宫》两款优秀作品。得益于彼时 GBA 在国内的影响力，这两作也成为了不少中国玩家接触本系列的契机。

于 2002 年率先发售的《梦之泉 DX》并不是严格意义上的新作，而是 FC 平台上的系列第二作——《梦之泉》将画面全面翻新后的重制版。虽然在关卡配置、卡比能力等细节上做出了些许修改，但就内容方面而言其实与原作并没有太大区别。不过从某种角度来看也可以将其视作是对新平台的一次探索，不少画面要素以及操作逻辑都被沿用到了而后的《镜之大迷宫》中。

而谈及完全新作《镜之大迷宫》，则可以说是系列中兼具保守与突破的一作。论保守，它既没有像《64》那般有着 3D 化的画面变革，也没有像后来《机械行星》一样为卡比加入标志性的新机制。但是论起突破，它却在地图设计上实现了另一种程度的新高，最典型的莫过于标题名中所写——“大迷宫”。游戏关卡方面一改以往线性流程的设计，而是打碎成了多个不同主题的区域，玩家可以自由选择前进的方向，并最终走回中央区域。而每个大区域中又套有数个小区域，即便是照着地图走也非常容易迷路（尽管这与地图指引的简陋也有一定关系），总规模之大令人咋舌。卡比的能力数量亦随之增长到 26 种，不少旧能力也获得了全新的招式。再加上 4 个卡比间的协作玩法以及大量新编 BGM,对玩家而言可谓是“大量的内容，大量的满足”。不过弯弯绕绕的地图设计也成为了一道门槛，以至于本作的销量，在整个系列中属于较低的一档。

新人来,旧人去

除了内容之外，《镜之大迷宫》在开发方面也有一点颇为特殊：Hal 与 Flagship 两社合力完成的正传作品，这也是为什么本作虽然沿袭系列一贯玩法，却在设计细节上与前几作有如此多差异的主要原因。这一次的成功合作也为 Hal 与 Flagship 两家间的沟通打下良好基础，之后于 2006 年再次联手推出了《星之卡比 参上 呐喊团》，并继承了不少《镜之大迷宫》的设计理念。不过与新伙伴加入相对应，却也有人就此与卡比渐行渐远。

若是对任天堂相关的制作团队有所了解的话，想必对宫本茂和樱井政博两位大师都不陌生了，无数名作的诞生都与此二人有关，其中便包括了《星之卡比》。而《镜之大迷宫》则是这两人最后一次参与开发的系列作品，让人不由得道一声可惜。

缺勤的大王

自初代作品以来，帝帝帝大王便多次在系列作品中出任 BOSS 一职，偶尔也会作为伙伴加入卡比一行，其登场次数之多甚至可以足以被称作是“另一位主角”。但就是这样一个几乎跑全勤的角色，却唯独缺席于《镜之大迷宫》，不仅没有在主线剧情中露面（最终 BOSS 由暗魅塔骑士和暗意志担任），甚至没有作为敌对 BOSS 单位出现过。不禁让人产生疑问，大王您去哪了？

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

传说英雄，穿越时空
《换装迷宫》系列

登陆GBA平台作品一览

作品	原名	发售日
换装迷宫2	テイルズ オブ ザ ワ-ルド なりきりダンジョン2	2002年10月25日（日版）
换装迷宫3	テイルズ オブ ザ ワ-ルド なりきりダンジョン3	2005年1月6日（日版）

“《换装迷宫》系列”诞生于 2000 年的 GB 平台，后来又在 GBA 上推出了 2 代和 3 代，这三款作品的风格都各有不同：一代为回合制 RPG，故事发生在“《传说》系列”开山之作《幻想传说》的百年之后，世界观也沿用后者，曾经在 PSP 上重制过一次（PSP 版更名为《换装迷宫 X》）；2 代和 3 代则不再是回合制，而是变为了拥有爽快玩法的 A · RPG，并且通过“女神召唤异世界英雄”的叙事方式，加入了《永恒传说》《宿命传说》等作品的主要角色，让他们与原创主人公一起对抗邪恶。2 代和 3 代的区别主要表现在探索迷宫的方式不同，前者是常规的即时移动，后者则采用了类似于 S · RPG 的回合制移动方式，但在核心战斗玩法上，两款《换装》都是即时战斗，并没有太多区别。

“《换装迷宫》系列”的最大魅力在于原创主角可以通过换装来切换成别的职业，如果获得了“《传说》系列”角色的衣服，还能“变身”成他们进行战斗——尽管这样的玩法看上去有些迎合《传说》粉丝，但实际上游戏幽默的对话设计、惊艳的战斗手感、特效和招式语音，也能为无《传说》经验的玩家提供充足的乐趣。

原创与经典相融合

无论是二代还是三代，《换装迷宫》的玩法都遵循着特定的流程，玩家需要在城镇的各个地点移动收集情报，然后承接任务、探索迷宫，最终推动主线。作为一款剧情量不少的 RPG，游戏中的原创 NPC 都塑造得颇为成功，例如好色的商店老板、脾气不好的工匠、可疑的深夜服装店员等城镇角色，以及一些出现在迷宫中的路人角色，都会根据玩家当前承接的任务而采用不一样的回答，玩家需要根据这些情报来完成任务。而对于《传说》粉丝来说，能看到诸多《传说》角色登场并且展开新剧情无疑是一大魅力点，游戏中的迷宫也大多来自于各款《传说》，还能在其中与原作的经典敌人再现对决场景，情怀可谓直接拉满。

游戏角色Cosplay

“服装”是《换装迷宫》中最为重要的关键词。在《换装 2》中，单是男女主角可以更换的原创服装就将近 20 种，从战士、拳法家等近战职业到弓箭手、魔法师这样的远程战斗职业，再到商人、厨师、音乐家等生活职业，能力和招式都有明显区别，部分职业甚至还有火、水、光、暗等多种属性的区分。以这些职业为基础，再与《传说》角色打好关系（做相关任务、与之对话等等），就能制作出他们的服装，并且通过换装“Cosplay”这些强力角色，使用原作中的强力招式。这些职业服装不仅可以在战斗中使用，有时还会影响许多任务的触发，例如只有穿上厨师服装在城镇里转悠，才能触发厨师 NPC 的委托任务等等。得益于这些丰富多彩的设计，《换装迷宫》在优秀作品众多的 GBA 平台上占下了一席之地。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

非线性平台动作游戏的开创者
《银河战士》系列

登陆GBA平台作品一览

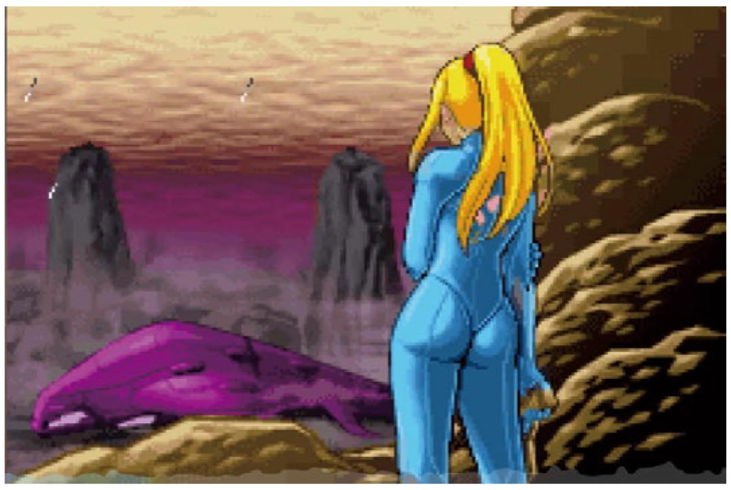
作品	原名	发售日
银河战士 融合	Metroid Fusion	2002年11月17日（美版）
银河战士 零点任务	Metroid: Zero Mission	2004年2月9日（美版）

在画风清新、轻松愉快的任天堂第一方游戏阵营中，高挑丰满的太空女猎人狩猎外星异形的《银河战士》多少会显得有些格格不入,但作为“银河城”类型游戏的开创者之一，《银河战士》以几乎完美的非线性配合成长要素设计，解决了平台动作游戏后续发展进化的问题，并一直延续至今。当年 SFC 上的第 3 作《超级银河战士》将这个系列推到了一线，而对于国内大部分玩家而言，时隔八年继承了前作优秀素质的《银河战士 融合》可能才是与萨姆斯的初次见面。

当时为了体现 NGC 的 3D 性能，又怕跨度过大，任天堂同期发售了两款《银河战士》作品，分别是 NGC 上首次采用 3D 的《银河战士 Prime》与 GBA 平台上依旧采用 2D 画面的《银河战士 融合》。《融合》基本沿用了《超级银河战士》的设计，操作手感、界面布局等都如出一辙，在此基础上为 NPC 亚当增加了语音并指引目标，令游戏更注重线性流程中的体验，大幅加强了代入感，还首次引入了 2D 过场动画。游戏玩法上则进一步强化了萨姆斯的进攻手段，并增加了大量的隐藏要素，单是隐藏结局 CG 就多达十余种。《融合》不仅使系列进一步进化，更是整个 GBA 世代中不可多得的传世之作。

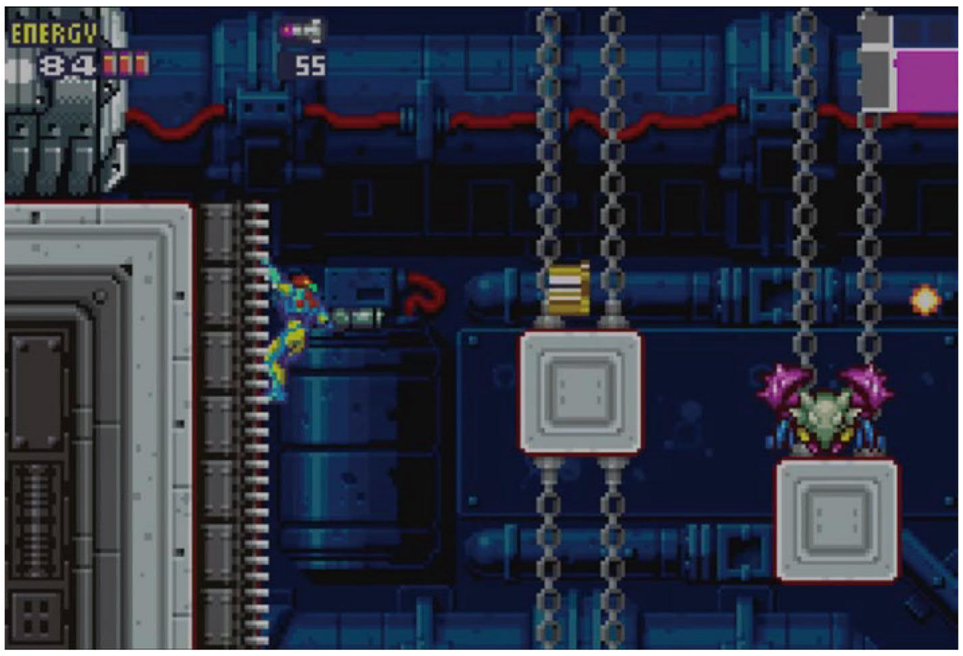
GBA时代的重制版

《融合》之后的新作依然选择了 GBA 平台，并且是 1986 年 FC 平台上初代的重制版，副标题《零点任务》也内含回到起点，重新讲述系列起源的含义。既然有副标题，本作自然也不只是按 GBA 的标准翻新了初代，同时还加入了新的武器、能力、敌人还有关卡，并且与《融合》相同强化了剧情上的表现力，细致刻画后萨姆斯的过去令这名角色的形象更加立体。《零点任务》另一个令人印象深刻的设计则是以 GBA 的绚丽 2D 画面，复现出初代零装甲萨姆斯的流程（其他作品中以彩蛋形式登场），让这套经典的水蓝色紧身衣金发美女的形象深入人心，也一度让这名角色的讨论跨越游戏的范畴。但《零点任务》作为 FC 时代的作品即便添加了不少新内容，放在 GBA 上流程长度方面依然让不少玩家感到不满。



《银河战士》的国行版

作为国行掌机的先驱者，神游版 GBA 也成功地引进了这两款 GBA 平台的《银河战士》，并采用译名《密特罗德》作为游戏的主标题，至今我们还能打开这两款作品的国行官网。不过随着神游以及该系列的沉寂，大多数玩家还是更喜欢用《银河战士》这个简单顺口的叫法。



佳作赏析 GAMES

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

延续辉煌的新起点
《宝可梦》系列

登陆GBA平台作品一览

作品	原名	发售日
宝可梦 红宝石/蓝宝石	ポケットモンスター-ルビ-/サファイア	2002年11月21日（日版）
宝可梦 火红/叶绿	ポケットモンスター-ファイアレッド/リ-フグリ-ン	2004年1月29日（日版）
宝可梦 绿宝石	ポケットモンスター-エメラルド	2004年9月16日（日版）

诞生在任天堂掌机平台又反过来成就了整个掌机市场的“《宝可梦》系列”，在GBA时代迎来了从画面到内容的全面进化，甚至还开创了系列延续十年的重制版标准。

最先在GBA平台推出的《宝可梦 红宝石/蓝宝石》是系列第三世代的本篇之作，藉由GBA机能的支持，《宝可梦》的世界有了更加郁郁葱葱的绿地。及波光粼粼的海面，以及在地图上即可感受到的大雨、沙尘暴等天气，细节处的用心更会带给玩家惊喜。而丑丑鱼的垂钓点、秘密基地等也成为玩家之间的热门话题，特性系统的加入的更对系列的对战产生了重大影响。

《火红/叶绿》虽然是初代的框架，但是画面和系统机制都基于第三世代，而且在很多场景在进入时都会有场景特写，新增的通关后七岛地图也非常良心，悉数登场的初代宝可梦和部分二世代宝可梦，也为第三世代的全国图鉴进行了有效补充。《火红/叶绿》给整个正统系列都开了一个好头，其确立的加料重制标准一直持续十年，影响了其后的《心金/魂银》和《终极红宝石/起源蓝宝石》。

《绿宝石》则是第三世代的资料篇，沿袭系列资料篇的传统整合《红宝石/蓝宝石》两个版本宝可梦的同时，也对全国图鉴进行了进一步的补充。对本篇两个版本的剧情和内容也进行了一定的修改和整合，由战斗塔升级的战斗开拓区拥有多个设施，每个设施都有不同的规则，让单机挑战的乐趣大幅增长，而这个设计也一直沿用到了第四世代。

一年两款，各个优秀

今天玩家对《宝可梦》正统作的不满之一，就是认为年货化使得游戏开发缩短而影响了游戏的细节与深度。其实在第三世代，《火红/叶绿》和《绿宝石》不仅都在2004年推出，而且相隔也只有7个半月，两部的作品的素质却都非常高，一些设定甚至成为日后系列正统作品的标杆。尤其是两作都是Game Freak开发，让世人也无法不对其刮目相看。而这种出自一家厂商之手、一年内推出两款作品又都有非常高的素质的情况，不仅在“《宝可梦》系列”中称得上是“前无古人后无来者”，在整个游戏领域也都非常少见。

与NGC版联动

GBA时代的《宝可梦》沿袭了GBC时代与同期家用机联机的设定，可以与NGC的大多数《宝可梦》衍生作品联机。其中NGC的《宝可梦竞技场》不仅能将GBA培养的宝可梦传入《竞技场》后对战，本身还有完整剧情的RPG模式，后来还推出专门的家用机版RPG《宝可梦XD 暗之旋风洛奇亚》，这两款游戏中的登场宝可梦几乎都来自于《金/银》，因此也都对GBA平台正统系列的全国图鉴进行了补充。不过《暗之旋风洛奇亚》在2005年才发售，而在2004年发售的《绿宝石》和《火红/叶绿》中基本上能收服到《金/银》的全部宝可梦，因此该作的补完图鉴作用并不是很明显。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

惊喜与遗憾并存
《塞尔达传说》系列

登陆GBA平台作品一览

作品	原名	发售日
塞尔达传说 众神的三角力量与四支剑	ゼルダの传说 神々のトライフォ-ス&4つの剑	2003年3月14日（日版）
塞尔达传说 神奇的小人帽	ゼルダの传说 ふしぎのぼうし	2004年11月4日（日版）

对于任天堂来说，GBA 在掌机市场可谓所向无敌，因此其主要开发资源都集中于 NGC 上。面对玩家想要在 GBA 上玩到《塞尔达传说》新作的呼声，任天堂决定将 SFC 名作《塞尔达传说 众神的三角力量》移植过来。不过任天堂担心纯粹的复刻很难有吸引力，便委托 Capcom 在复刻之余，再利用 GBA 的机能做一个多人联机的新模式，这就是《四支剑》。两者相加，才是《塞尔达传说 众神的三角力量与四支剑》。

由于《塞尔达传说 众神的三角力量与四支剑》在宣传期间就是以多人解谜为其卖点，以至于之后不少玩家将《四支剑》看做了本作的主模式。《四支剑》的故事以系列外传的形式展开，在完成风、冰、火几个关卡后就可以前往天空之城挑战最终 BOSS 了。《四支剑》中大多数的敌人和谜题都是为了多人合作而专门设计的。比如需要两人面对面拉动其把手才能消灭的铜壶怪，或是需要空中传接才能消灭的怪物等等。除了合作之外，游戏中也存在着竞争要素，每个关卡通关后都会根据四位玩家获得卢比的数量进行排名。在谜题上，由于四人游玩本就需要合作，因此在谜题难度上较单人模式有所降低，更多的是需要合理分工来进行解谜。由于《四支剑》大受好评，任天堂在 2004 年于 NGC 上推出了续作《四支剑 +》。

四人合作虽然令人心动，但总有人找不到那么多的小伙伴。因此任天堂继续委托 Capcom，在 GBA 上开发了原创新作《塞尔达传说 神奇的小人帽》。这一作称得上是系列在 GBA 上的代表作，相比《四支剑》，它无论是在色彩还是光影上都更为绚丽，并且玩家的视角也要更低一些，这样可以表现出画面中更多的细节。游戏的世界地图被划分为了 17 块区域，每块区域都有独特又令人心动的场景。林克所在的世界中拥有“皮克鲁”这种小小生物，游戏的剧情便是围绕着皮克鲁进行展开。林克在本作中遇到了一个会说话的帽子，这顶帽子能将林克缩小到皮克鲁的大小——一根手指那么大，从而能够前往更深处的场景中进行冒险。本作的剧情也与《四支剑》和《四支剑 +》有着密切的关系。

金牌打工人——Capcom

从 20 世纪末到 21 世纪初，老牌霸主面任天堂对 SEGA、索尼、微软的围剿，已有力不从心之势。尽管“《塞尔达传说》系列”代代封神，苦于开发力量不足，只能专攻家用机平台。任天堂看中了 Capcom 的强大实力，委托它开发了两部 GBC 游戏——《塞尔达传说 不可思议的果实 大地之章 & 时空之章》，结果游戏的销量和口碑都很不错。于是到了优势更明显的 GBA 时代，任天堂又委托 Capcom 开发了两作《塞尔达传说》，其中《塞尔达传说 众神的三角力量与四支剑》在大 M 网上的评分达到了 95 分，完全原创的《塞尔达传说 神奇的小人帽》也有 86 分，这令任天堂非常满意。而对系列粉丝来说，虽然这两作素质不低，但整个 GBA 时代没有一款任天堂本社开发的《塞尔达传说》作品，也是莫大的遗憾。

神奇的核心装备

“《塞尔达传说》系列”每一作都存在着若干神奇的核心装备，有 2/3 的作品甚至直接以该装备的名字来命名。《塞尔达传说 神奇的小人帽》的核心装备自然是小人帽，林克利用它可以改变自己的大小，让冒险世界更加广阔。除此之外，该作还有另外 3 件值得一提的全新装备，它们分别是魔法壶、弹跳杖和挖掘手套。魔法壶可以将附近的物体吸到面前或是吸走地面的尘土；弹跳杖则可以将物体翻转，同时能让林克进行跳跃；挖掘手套则可以在特定的土壤中进行挖掘。这些富有创意的设定，充分体现了游戏的素质之高。再加上出色的谜题设计以及音乐，让《塞尔达传说 神奇的小人帽》成为了系列在掌机上知名度最高的作品之一。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

瓦大叔的创造新天地

《瓦力欧制造》系列

登陆GBA平台作品一览

作品	原名	发售日
瓦力欧制造	メイド イン ワリオ	2003年3月21日（日版）
瓦力欧制造 大回转	まわるメイド イン ワリオ	2004年10月14日（日版）

GBA 时代的名作数不胜数，而《瓦力欧制造》不仅是绕不开的名作之一，甚至也影响了今天的整个游戏界。《瓦力欧制造》并不是第一款迷你游戏合集，但是每个迷你游戏 5 秒挑战及连续挑战机制所带来的强烈节奏感、不同风格迷你游戏的交错体验以及穿插于迷你游戏和过场中的诙谐搞笑，都是前无古人的创举。游戏设定了多名角色，每名角色都对应不同的游戏，这些游戏有生活化的，有艺术化的，甚至还有早年任天堂名作的 5 秒钟挑战，类型非常丰富。《瓦力欧制造》的设计理念基础是基于 GBA 掌机的便携特性而将碎片时间充分利用的“微游戏”，本作的成功将这个理念极大地传播开，影响了无数的游戏从业者。在今天的智能手机上，仍然能看到不少致敬《瓦力欧制造》或有其中某个迷你游戏的作品。

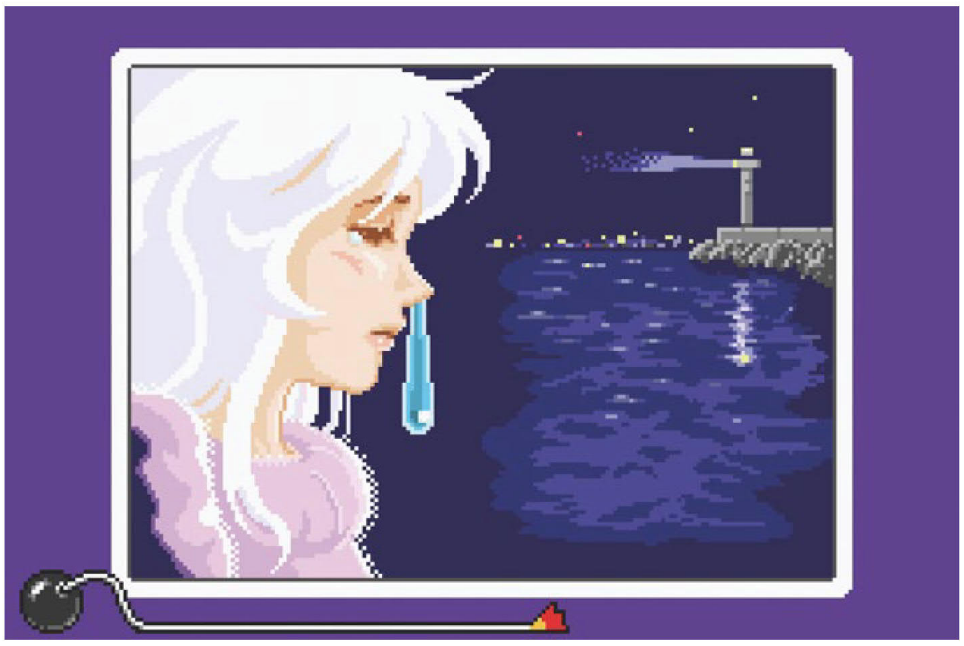
一年半后的续作《瓦力欧制造 大回转》沿袭了前作的 5 秒挑战的基本设定，但却破天荒地使用了旋转玩法，需要转动插着游戏卡带的 GBA 主机来游玩其中的游戏，为了实现这一玩法，卡带还内置了陀螺仪感应器包，无论是玩法还是卡带本身，所包含的创新都是前所未有的。如果说《瓦力欧制造》开创了一个魔性且让人欲罢不能的“微游戏合集”机制，那么《大回转》就奠定了这个系列的玩法创新基调，其后 NDS、Wii、3DS 等平台的续作无一不融合入了主机独特的操作方式，并进一步影响了后来相当多旨在利用碎片时间的游戏作品。

故事中的迷你游戏

“《瓦力欧制造》系列”有一个特别有意思的设定，就是每个角色的关卡都是一个完整的故事，其中的迷你游戏虽然大多数和故事完全无关，但成败却影响着故事本身，每失败一次就会掉一个与故事相关的“生命值”，而且有开头有结尾，过场动画和音乐表现也都丝毫不含糊，其中一些还颇为精彩：离开舞台落寞穿梭于人群的 DJ、Kat 赶路时颇具艺术性的四季更替（季节色调配合落樱枫叶飘雪）……更难能可贵的是，无论是这些颇具感染力的情节，还是迷你游戏之中，都会穿插各种搞笑桥段，且丝毫不显突兀。

游戏还可以这么玩

该系列的核心玩法就是在 5 秒内找出规则并作出操作，虽然听起来简单，但初代足足包括有 213 个迷你游戏，且其中没有任何两款游戏会让人感觉到雷同，这本身足以让人惊讶不说，其中还不乏各种脑洞大开并且时不时逗人发笑的作品。2004 年发售的《大回转》将尚未普及的陀螺仪感应技术应用到游戏中，所带来的种种玩法更是让人备感新颖，而且其中还有怎么转都失败的游戏——因为这个游戏是要你一动不动，这种反向利用操作特性的小规则基超出了绝大多数玩家的想象。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

2D日式A·RPG的代表之作

《铸剑物语》系列

登陆GBA平台作品一览

作品	原名	发售日
召唤之夜 铸剑物语	サモンナイト クラフトソ-ド物语	2003年4月25日（日版）
召唤之夜 铸剑物语2	サモンナイト クラフトソ-ド物语2	2004年4月20日（日版）
召唤之夜 铸剑物语～起源之石～	サモンナイト クラフトソ-ド物语 ～はじまりの石～	2005年12月8日（日版）

《铸剑物语》是由“《召唤之夜》系列”开发商 Flight-Plan 打造的外传作品，与 PS 阵营的《召唤之夜》相对，《铸剑物语》三作都独占于任天堂的 GBA 平台。介于当时 GBA 掌机的受众需要迎合全年龄玩家，游戏人设请到了著名的“大额头画师”大家真一郎担当，但游戏类型却选择了 A · RPG，并包含一定的格斗连招要素。由于 GBA 在国内的普及程度，国内“《铸剑物语》系列”的人气曾一度高过本传“《召唤之夜》系列”。

《铸剑物语》与《召唤之夜》采用同一个世界观，但剧情上并没有太多联系，最大的特色正如它的标题——培育打造不同种类的武器。由于是全年龄游戏，整体风格清新传统，在遭遇敌人时会进入横版战斗界面，轻松施展的华丽连击配合召唤兽系统，即便人物形象都是 Q 版，但在当时即便是主机平台，也很难找到与之比肩极具爽快感的 2D 动作游戏。第 3 作《起源之石》是系列素质最高的作品，由于没有冠以序号 3 而是另起副标题，所以剧情并不承接前作，在画面、剧情、系统方面也有显著提升，并且支持通信二人共斗和男女主角选择。

男人的浪漫——钻头

《铸剑物语》初代便加入了手持钻头这把武器，而《天元突破》动画还是 4 年之后的事情。在游戏中这种奇怪的武器往往会非常强力，《铸剑物语》中玩家可以通过短蓄力打出 2 连击并取消硬直，实现超高速的无后摇贯穿攻击。在系列第 2、3 作这个技巧当然有被修正，但钻头这把经典武器还是依然保留 了下来。

Flight-Plan的经营不善

本该是系列最佳的第 3 作，虽然出现了流程不长和隐藏要素不足这些问题，但五万多的销量对比销量达到十万的前作是断崖式的下滑，商业成绩并不理想。同时在主机正传 + 掌机外传的发售模式，在进入 NDS 时代后由于 Flight-Plan 经营不善，走向衰败，这个系列也止于 GBA 时代。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

歌颂爱与勇气的冒险之旅
《地球冒险》系列

登陆GBA平台作品一览

作品	原名	发售日
地球冒险1+2	MOTHER 1+2	2003年6月20日（日版）
地球冒险3	MOTHER 3	2006年4月20日（日版）

“《地球冒险》（MOTHER）系列”是由糸井重里担任制作人的一款角色扮演游戏。画风虽然给人一种美式游戏的感觉，但无论是玩法还是剧情内核，系列都是一款地地道道的日式RPG。系列最早诞生于FC平台，首作于1989年7月发售，续作的平台则换成了机能更强的SFC，发售于1995年6月1日。和其他知名RPG游戏相比，《地球冒险》并不算高产，1和2之间的发售时间隔了6年，《地球冒险3》更是在2代发售后的11年才和各位玩家见面。

和同期其他主打中世纪奇幻世界观的知名RPG相比，《地球冒险》的世界观以真实世界为主，常见的“魔法”也被更加“科学”的超能力（PSI和PK）代替。诸如村庄、地下迷宫、怪物和魔法等RPG中常见的要素，以另一种方式完美融合到了我们熟知的现实世界中。不过这些终究只是表象，细腻的角色塑造、创意十足的战斗系统和深刻的剧情内涵才是让这个系列大获成功的原因。

GBA上的《地球冒险1+2》实际上是系列前两作的重制版，虽说是重制版，但相比原作，本作作出了不少的改动。改动的地方包括了技能的获得顺序、加入了奔跑的操作、剧情对话等，一些老BUG和不人性化的地方也得到了修正，游戏变得更容易被现代玩家接受。

不过《地球冒险1+2》与其说是“经典重制”，实际上更像是3代的一次预热。在2006年4月20日，万众期待的《地球冒险3》终于发售。本作原是《地球冒险64》，原打算登陆N64，但由于后者的商业失败，在2000年8月取消开发，而“重生后”的《地球冒险3》在2003年《地球冒险1+2》发售前首次公布。故事将视点摆在了小孩子卢卡斯一家上，随着剧情推进，玩家扮演的角色也会发生变化。和前作一样，《地球冒险3》发售后获得了来自媒体和玩家的一致好评，甚至被部分媒体成为“21世纪头十年最好的RPG之一”。

欧美玩家的“有生之年系列”

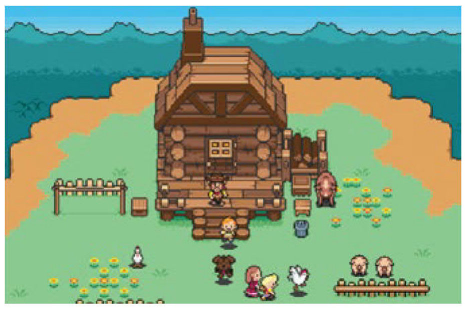
正如前文所说的一样，系列虽然是一款日式游戏，但故事背景却偏欧美。配合优秀的游戏素质，使得系列在欧美玩家中有着不低的人气。可惜的是，人气高并不代表销量好。纵观整个系列，正式登陆北美市场的却只有《地球冒险2》。并且这个版本还迟了日版整整十个月——在将游戏标题从《MOTHER 2》改成了《Earthbound》后，《地球冒险2》终于在1995年6月1日登陆北美市场。

而即便是在系列登陆GBA后，欧美玩家也还是未能玩到系列最新作。《地球冒险》初代直到发售25年后才用《Earthbound Beginnings》作为标题，以合集的姿态登陆Wii U。至于《地球冒险3》，则直到现在依旧没有欧美版本。欧美玩家也只能“用爱发电”，除了自主翻译成“英化版”以外，他们还会时不时举行粉丝交流活动，和《地球冒险》相关的一些COSPLAY还能在不少漫展和游戏展会上见到。

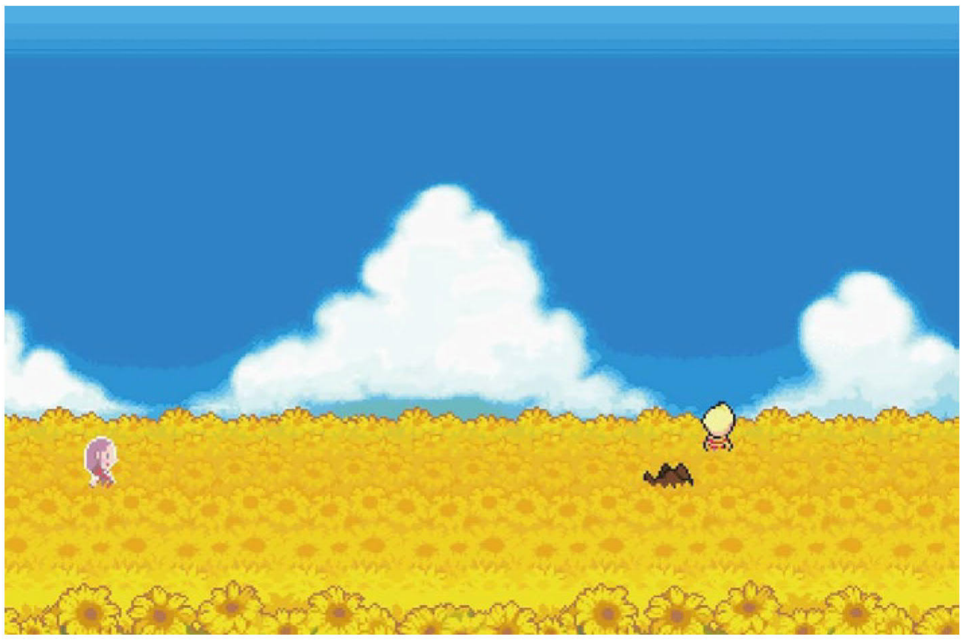
从3D回到2D

虽然最终发售日在2006年，但实际上，《地球冒险3》的开发工作早在1994年就已经展开了。最早是一款SFC游戏，后来平台换成了N64。游戏的画面风格最早为3D，后来这成为了它被“腰斩”的主要原因——开发团队缺乏开发3D游戏的经验。

值得一提的是，虽然开发中断了一次，但剧本的很多要素是很早就被确定下来的，包括世界观、反派的身份和四个主角。最大的不同大概是结局——在糸井重里最初的设想中，《地球冒险3》的结局将采用黑暗风，甚至会让系列老玩家感到“被背叛”，但随着开发计划重启，这个设想被放弃了，游戏也采用了更容易被玩家接受的大团圆结局。



□《地球冒险1+2》


▲虽然只是一款2D游戏，但本作的剧情演出却比很多3D游戏更让人刻骨铭心。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

“晒晒更健康”

《我们的太阳》系列

登陆GBA平台作品一览

作品	原名	发售日
我们的太阳	ボクらの太阳	2003年7月17日（日版）
续・我们的太阳 太阳少年强哥	续・ボクらの太阳 太阳少年ジャンゴ	2004年7月22日（日版）
新・我们的太阳 逆袭的萨巴塔	新・ボクらの太阳 逆袭のサバタ	2005年7月28日（日版）

2003 年，《我们的太阳》诞生于 GBA 平台。在游戏中，玩家扮演吸血鬼猎人强哥去猎杀吸血鬼伯爵。作为一款新概念 A · RPG，该系列在玩法上的最大创新点，便是游戏中主角所用的武器需耗费太阳能（这也与“猎杀吸血鬼”的故事设定相当契合），而能量的吸收与玩家所在的环境有关——当玩家在太阳光照强的地方游玩时，武器能量槽就能快速恢复，反之则慢。这一机制某种程度上也算是为掌机的便携性服务。此外，即使是能量耗尽，玩家也能潜行通关，而这一部分的玩法则是和同社的“《潜龙谍影》系列”较为相似——毕竟小岛秀夫是本作的制作人。

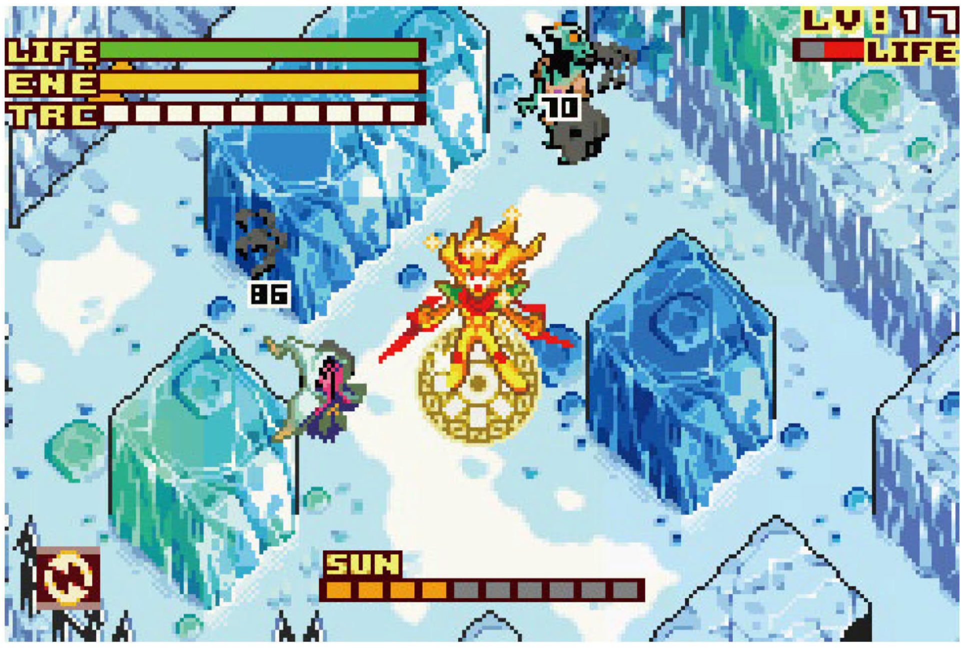
虽然游戏取得了优异的媒体评价，其创意玩法的完成度也非常高，但在当时的销量并不尽如人意，不过这也并不妨碍这一系列的续作接踵而至。

系列第二作《续・我们的太阳 太阳少年强哥》在次年发售，游戏在角色数量以及玩法上（尤其是武器、魔法与任务机制的改动、吸血鬼能力的引入等）都发生了较大的变动，可以说是在保持前作核心玩法的同时引入了更为传统的 RPG 要素；2005 年发售的《新・我们的太阳 逆袭的萨巴塔》仅是在继承了前两作系统的基础上进行微调，并加入了摩托与变身系统——也正是因为碰到了玩法创新上的瓶颈，本作虽有着不错的素质，但在评价上并不如前作出众。

“太阳动作RPG”

说起本作玩法上的最大特色，莫过于游戏中的“太阳光充能”机制——游戏的卡带内置感光器，而感光器所吸收的光能则会“转化成”游戏中武器所需的能量——这令本作变成了玩之前最好查查天气预报的游戏。小岛秀夫解释道，他希望能为游戏体验加入“实时”的要素，而在计划第二天活动时查看天气预报对于年幼的小岛而言是最为常见的事情。按照他的说法，希望明天天气晴朗是他童年的重要组成部分。他希望将这一思绪带到游戏中。

值得一提的是，在游戏发售前的宣传时期，官方便将本作的类型称为“太阳动作 RPG”（太阳アクション RPG）——很显然这强调了游戏的创新机制。不过，这也很容易令人联想起小岛秀夫曾将《死亡搁浅》称为“搁浅类游戏”（Strand Game），或许这也算是一种营销手段的传承吧。



小岛秀夫

虽然“《我们的太阳》系列”的监督一直是中村如哉（Konami 的资深开发者，曾分别在《潜龙谍影 V 原爆点》《潜龙谍影 V 幻痛》中担任副监督与主策划），但说起这一系列，其最大的卖点毫无疑问是在本系列担纲制作人的小岛秀夫。按照他本人在接受杂志采访时的说法，《我们的太阳》算是他第一次为任天堂平台制作完全新作。

谈起选择这一游戏标题的原因，小岛秀夫表示这和他的成长环境有关——无论是岡本太郎的雕塑“太阳之塔”，还是石原慎太郎的小说《太阳的季节》，抑或美空云雀的《火红的太阳》（真赤な太阳），都是在他那世代有着较大影响力的文娱作品。也正是因为在这种“太阳”文化的熏陶下，小岛秀夫决定采用《我们的太阳》这一标题。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

二十大单作赏析

文 UCG众编 美编 NINA

在鉴赏完这些经典系列后，接下来就让我们以简短的篇幅再看看二十款在GBA上没有组成系列的单部作品吧。虽然它们在GBA平台上的作品规模可能略逊于前面的二十款，但却同样拥有别样的设计和玩法，更有甚者就此开辟出全新的玩法以及市场，被后来无数玩家所交相称赞。只可惜篇幅有限，尽管还有很多作品想要提及，但也只能忍痛割舍。

※ 以下作品按初版的发售时间排序

马力欧赛车ADVANCE

原名	マリオカ-トアドバンス
发行商	Nintendo
发售日	2001年7月21日（日版）

这是“《马力欧赛车》系列”第一部登陆掌机的作品，玩家在游戏中驾驶卡丁车与其他对手展开竞争，除了凭借自己高超的驾驶技巧夺取先机以外，玩家还可以通过拾取随机道具来攻击对手，以缩小与对手的差距或扩大自己的领先优势；而屏幕上则会显示比赛时当前积分、剩余圈数以及对手朝玩家扔出的武器。

游戏有5种游戏模式，大多数游戏模式都可以在单人游戏中游玩，而部分模式则需要在多人模式中游玩。除了Mario GP这种与电脑一起竞争并通过获胜解锁新赛道的模式外，单人模式还有计时赛、快速游戏供玩家选择。多人模式则有VS和战斗两种模式，其中战斗模式允许玩家和其他三位玩家在同一个竞技场上相互对战。

瓦力欧大陆4

原名	ワリオランドアドバンス ヨ-キのお宝
发行商	Nintendo
发售日	2001年8月21日（日版）

作为“《马力欧》系列”的人气衍生角色，拥有狂野笑容的瓦力欧可以说是一位真正意义上“迷人的反派角色”。他自称是“马力欧的发小、最大的劲敌”。以他为主角的“《瓦力欧大陆》系列”专门为其搭建了舞台，讲述混合着财富、战斗和救赎的冒险故事。在4代中，人们发现了丛林深处由纯金打造的神秘金字塔。向来十分喜爱金银财宝的瓦力欧连夜驱车赶往遗迹寻找宝藏，在神秘黑猫的指引下深入金字塔展开重重冒险。

得益于机能的进步，本作拥有相比前作更加丰富的动画效果和画面表现力。游戏和“《马力欧》系列”类似，都为平台动作游戏；但瓦力欧可以施展冲撞、投掷、大力下砸、滚动冲击等足以击碎岩石的强力技能，大大强化了爽快感和操作乐趣。4代首次为主角加入了血量的设定，在生命计量表的下方还设置了能量槽。瓦力欧可以通过不断击败敌人来积攒能量，能量攒满后就可以恢复1格生命值。虽然不再“无敌”，但瓦力欧可以变身成蝙蝠、弹簧、丧尸等形态，用丰富的能力和资源作战。

瓦力欧可以通过传送前往海岛、工厂、鬼屋和玩具屋4个世界，每个世界又分为4个场景。关卡包含传统的平台闯关和各个世界关底的BOSS战。通关4个世界即可挑战最终BOSS。天马行空的场景设计带来了十足的冒险乐趣，计时模式则大大增加了紧迫感和挑战性。

露娜 传奇

原名	ルナレジェンド
发行商	Media Rings
发售日	2002年4月12日（日版）

本作由Japan Art Media开发，是早先发布的奇幻冒险RPG《露娜 银河之星》的重制版。主角艾利克斯追寻着英雄的足迹，和发小露娜等一众伙伴踏上了传奇的冒险之旅。

在保留了原作全部登场人物、提升音画表现力的同时，游戏对一些重要剧情进行了调整，增加了新的隐藏区域。“暗雷式”遇敌机制为探索增添了紧张感，新增的特殊攻击系统让角色可以通过战斗积攒能量，进而发动独特的技能。玩家可以使用世界地图，通过简单的选择来前往各个城镇和地区。此外，本作还有超过170种卡片可以在游戏内进行收集并通过GBA的有线联机功能与其他玩家交易。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

最终幻想战略版 ADVANCE

原名	ファイナルファンタジ-タクティクスアドバンス
发行商	Square
发售日	2003年2月14日（日版）

在 CG 电影《最终幻想 灵魂深处》失败后，Square 陷入了严重的财政危机，最终在 2003 年 4 月与 Enix 合并，而本作则是 Square 在合并前最后发售的一款游戏。在故事上，本作并非 1997 年《最终幻想战略版》的续篇，而是在 GBA 上展开的新篇章。玩家要操作一名被魔法书引导至“伊瓦利斯”的少年，在这个多种族的魔法世界展开冒险，并寻找回到原本世界的方法。

本作的精髓在于技能、武器、职业相互影响的系统。技能依托于装备，只有积累熟练度后才能由角色掌握。而部分武器装备，又限定某些职业才能够装备。在此之上，只有掌握对应的技能才能进行转职。这个环环相扣的系统可以说既让人体会到培育的乐趣，又满足了玩家收集的欲望。

而本作另外一个区别于其他策略角色扮演作品的点就是法律系统，法律会对武器、道具、攻击方式等内容进行限制，违反法律有可能被禁止战斗。在前期本系统会让战斗更加多样，到了后期，玩家可以手动利用卡片影响法律，为我方战斗创造便利，进一步增强游戏的策略性。

最终，由于新颖的系统与“《最终幻想》系列”的金字招牌，本作销量最终突破 160 万，且将“伊瓦利斯世界”的接力棒成功传递下去，为《最终幻想XII》做好了铺垫，也为合并前的 Square 画上了完美的句号。

勇者斗恶龙 怪兽篇 旅团之心

原名	ドラゴンクエストモンスタ-ズ キャラバンハ-ト
发行商	Enix
发售日	2003年3月29日（日版）

作为“《勇者斗恶龙 怪兽篇》系列”这个衍生外传系列的第三部作品，本作依然由 Enix 发行，也是以堀井雄二为首进行开发的作品。本作的背景设定为《勇者斗恶龙VII》的前传，以《VII》中登场的人物基法为主角，讲述了他在幼年时期的冒险故事。

玩家可以带领 3 台马车在广阔的世界当中冒险，最多可以组成 3 只怪物与 12 名人类角色的队伍。但是相对的，怪物和人类角色的重量不能超过马车的最大承载量，需要玩家在编成时妥善衡量强度、重量等要素。在怪物的培育方面，敌方怪物无法通过战斗直接成为同伴，但可以通过名为“怪物之心”的道具让既存的怪物“转生”，成为新的怪物。

牧场物语 矿石镇的伙伴们

原名	牧场物语 ミネラルタウンのなかまたち
发行商	Marvelous
发售日	2003年4月18日（日版）

这一代的《牧场物语》比较特别，分为了男孩版与女孩版两个版本，男孩版的开场为主角在小时候与家人旅行时不慎迷路，在一位农场主的帮助下顺利与家人团聚并从此和农场主结下深厚友谊，成为笔友。长时间没有收到农场主来信的男主前去拜访，才发现农场主早已离世，而他希望农场能够交给有心人打理，男主就此接下工作；而女孩版则是一位对都市生活感到厌倦的女孩，偶尔间发现了关于牧场的消息，便辞掉工作前往矿石镇。到了之后才发现被镇长的虚假广告欺骗了，但主角还是毅然开始了牧场的工作。

玩家可以在自己的农场里种植作物，待到作物成熟后拿去镇子里卖钱；也可以饲养鸡羊牛马狗等动物，将牲畜的副产品（牛奶、羊毛等）拿去卖钱或者用于料理制作；甚至还可以去钓鱼。当然，如果对农场生活感到厌倦了，玩家还可以去挖矿升级自己的工具，提高作业效率。镇子也会在固定的日子展开节日活动和庆典，除了参加这些活动庆典赢得独特奖励外，部分活动还允许玩家和自己想要追求的人一起触发特殊剧情。

新约 圣剑传说

原名	新约 圣剑传说
发行商	Square Enix
发售日	2003年8月29日（日版）

本作是 1991 年 GB 平台上的《圣剑传说 最终幻想外传》的重制之作，不过由于其制作成员后来离开了老东家 Square，所以重制版剔除了《最终幻想》相关的部分元素，画面则从黑白进化至彩色，美术表现力得到了极大提升。

而作为“新约”元素，本作可以自由选择男女主人公开始游戏，虽然整体剧情与原版相差不多，但故事背景、对话等细节都新增了不少内容。游戏的战斗则依然沿用了 A · RPG 的形式，不过必杀技槽的积蓄方式从原本的随时间自动增加变成了攻击敌人才会增加。此外，游戏还引入了昼夜变化、锻造武器以及种植农产等丰富且细致的系统设计。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

双截龙ADVACNE

原名	ダブルドラゴン アドバンス
发行商	Atlus
发售日	2003年11月13日（美版）

《双截龙 ADVACNE》是“《双截龙》系列”首作的重制版。游戏的玩法和过去比较接近，除了加强画质和音乐外，还增加了大量新招和新技巧，并有可以切换主人公的 1P 双截龙模式，以及用 1 条命坚持到最后的生存模式。游戏的操作方面有较大的改进，增加了一个蹲键，这也使得很多招式的指令发生了变化。本作的音乐全部来自于系列以往的作品，绝大部分都是一代的音乐，也有小部分是二代的音乐。比起操作方面的变化，更令玩家满意的是，游戏非常提倡连续技。玩家可以使出类似背向天杀神龙拳→头锤→爆魔龙神腿这样的华丽追打，这么富有创造力的连续技是此前玩《双截龙》时从来没有想过的。

马力欧与路易吉RPG

原名	マリオ＆ルイ-ジRPG
发行商	Nintendo
发售日	2003年11月17日（美版）

本作是一款由 Alphadream 开发的“《马力欧》系列”游戏。它既继承 1996 年《超级马力欧 RPG》的角色扮演玩法，又融合了系列传统作品的动作要素，构成了自成一派的游玩体验。

在探索阶段，游戏并非采用传统角色扮演的平面地图，而是构造了一张充满高低差与谜题的复杂地图。单靠个人力量有很多区域无法到达，此时玩家要同时操控兄弟二人合作解决问题，高跳、旋转跳、喷水……随着游戏的进行，玩家的解谜手段将越来越多，能够前往的区域也将越来越广，剧情也将随之推动。

在地图上以明雷遇敌后，游戏会进入战斗模式。本作拥有传统的等级、强度、装备等要素，且采用回合制的战斗方式。但是利用 A 与 B 两个按键即时地控制角色的游玩方法，颠覆了传统回合制的体验，赋予了游戏极高的动作性。在我方回合按下按键的时机决定了角色造成伤害的高低，而在敌方回合则决定了能否回避攻击。游戏中敌人不仅造型各异且行动各有特色，玩家需要采取对应的攻击手段和躲避方式才能展开战斗，这进一步增强了游戏每场战斗的新鲜感。

在 GBA 上，本作依托《马力欧》品牌的强大号召力与独特的玩法成功征服了玩家，总销量突破 200 万。这让 Alphadream 成为任天堂给予厚望的第二方厂商，也让本作在 NDS 上发展为一个系列。

火影忍者 最强忍者大集结2

原名	NARUTO 最强忍者大结集2
发行商	Tomy
发售日	2004年4月29日

“英雄造时势”用来形容《火影忍者》这个 IP 再适合不过，友情、努力、胜利下所描绘的忍者无论在日本本土乃至世界范围内都掀起了一阵巨大的热潮。游戏以原作的“中忍考试篇”为蓝本改编，并配合上横版卷轴的动作类玩法，可用角色为原第七班三人组外加作为隐藏角色的李洛克，每人都能使用特色不同的忍术。

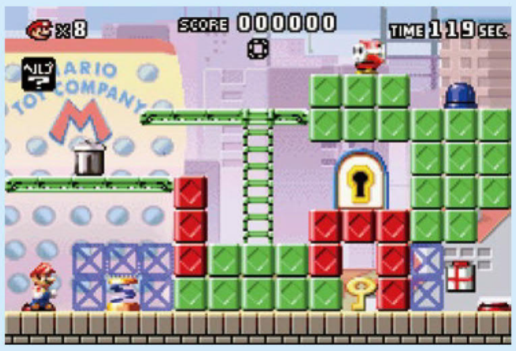
在充分吸收了第一作的经验后，本作无论是动作还是忍术的表现都更为自然流畅，画面上也舍弃了原来的点阵风转而采用接近 2D 动画的表现方式。虽然因为各种原因使得本作在各路媒体中的评分并不算高，但在 IP 加成之下，本作在国内还是相当流行的。

马力欧对森喜刚

原名	マリオvs.ドンキ-コング
发行商	Nintendo
发售日	2004年5月24日（美版）

作为 1994 年 GB 游戏《森喜刚》的精神续作，它融合了益智类和平台类两种游戏元素。游戏分为 6 个大关，每个大关又分为若干小地图，玩家扮演的马力欧需要在这些关卡地图上追逐森喜刚，找回失窃的迷你马力欧玩具。

每个关卡的解谜要素都各不相同，例如有的要求玩家在关卡中找到钥匙，并利用它打开上锁的门；有的则需要拿到迷你马力欧玩具；还有的需要将 6 名迷你马力欧引导至玩具箱里等等。当然，平台游戏肯定少不了多样 BOSS 战，在各种地形上躲避森喜刚的攻击，并通过掉落的道具击败它即可前往下一关卡。当玩家完成所有关卡以后，还能解锁专家模式。这个模式和上面所说的一样，要求玩家在关卡中找到钥匙并打开关底的门，但是更具挑战性。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

王国之心 记忆之链

原名	キングダム ハ-ツ チェイン オブ メモリ-ズ
发行商	Square Enix
发售日	2004年11月11日（日版）

本作是“《王国之心》系列”在GBA 平台上唯一一作，由野村哲也发起企划，开发商 Jupiter 制作。作为一款 GBA 平台的游戏，两位角色的超长篇章、童趣却不失时髦的美术、众多迪士尼世界、CG 动画、宇多田光的 ED《光》等，其内容和素质可以说都在挑战到这台掌机的极限。

本作很好地将动作角色扮演和卡牌两种玩法类型融合在一起，战斗时的动作性和策略性都被发挥到了极致，收集卡牌并组建强力的卡组从而挑战高难度的 BOSS，这些都是本作最大的乐趣。而也正因为本作的优秀素质，其在 2007 年后还“逆向”移植到了 PS2 平台，可以说是该系列最辉煌的一段时期。

合金弹头ADVANCE

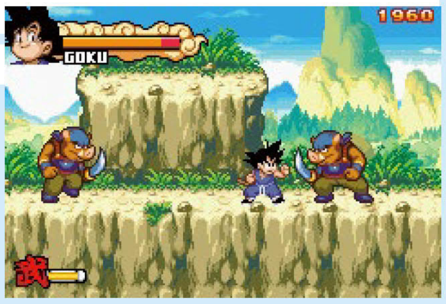
原名	Metal Slug Advance
发行商	SNK Playmore
发售日	2004年11月12日（美版）

《合金弹头 ADVANCE》是平台动作游戏“《合金弹头》系列”首次从街机平台转移到掌机领域的原创作品。玩家将操控男主角沃特或者女主角缇拉只身冲入战场，所向披靡。

本作大量使用前作的场景，并保持了系列一贯的风格：动感激昂的配乐、美式的夸张画风、丰富的作战道具、极快的作战节奏、让人眼花缭乱的战场以及招式充满想象力的各色关底 BOSS。游戏取消了“还剩几条命”的生命计数机制，改为血条系统，曾经街机时代的“经济压力”不复存在。同时加入了不同种类的内置卡片，除了用于收集、强化，还可以开启隐藏区域和特殊关卡。这也是本作的一大特色。

龙珠 大冒险

原名	ドラゴンボ-ル アドバンスアドベンチャ-
发行商	Banpresto
发售日	2004年11月28日（日版）



本作是一款《龙珠》题材的改编游戏，讲述了原作无印篇的故事，同时兼具横版冒险与格斗两种玩法。游戏的冒险模式具有较高的还原度，除了贴合原作的故事外，原作中的各种设定也都被制作到游戏中。例如伸长意棒可前往高处、乘坐筋斗云的部分被设计成空战关卡，游戏机制对原作的贴合处处展示着《龙珠》世界的魅力。

制作组还厚道地将游戏中的敌人设计为隐藏可操控角色，玩家由此可展开不同于原作中的冒险。另外，本作的格斗部分也毫不马虎，除了部分 BOSS 战会转换成格斗模式外，还能够与他人或电脑展开格斗对战，残像拳、超必杀的加入让格斗部分变得颇具战略性。

真·三国无双ADVANCE

原名	真·三国无双ADVANCE
发行商	Koei
发售日	2005年3月24日（日版）

基于《真 · 三国无双 3》进行2D 化移植的本作，收录了来自魏、蜀、吴、他四个势力共 13 名武将，虽然数量少，但每个角色都各有特色，而且和原版同样拥有角色专属究极武器的设定，因此耐玩性也颇高。不同的势力由不同的战役关卡组成，诸多三国著名战役及事件都有收录。

而出于机能上的限制，本作也采取了同期 PSP 版《无双》的“走格子”设定，将战场划分为一个个区域。2D 画面下的同屏人数虽然少，但基于原作的普通攻击、蓄力攻击及本作特有的能力装备系统，加之屏幕内杂兵的及时补充，也赋予玩家以别样的“一骑当千”的爽快砍杀感。

超级火枪英雄

原名	ガンスタ-ス-パ-ヒ-ロ-ズ
发行商	SEGA
发售日	2005年10月6日（日版）

《火枪英雄》（又名《银河快枪手》）是 MD 时代 Treasure 的成名作，而《超级火枪英雄》作为系列正统续作,且依旧是 Treasure 操刀，令当时不少的老玩家欣喜若狂。丰富的动作要素依然是游戏的特色所在，利用一个按键再配合方向，就能做出开枪、出刀、滑铲、勾拳等多姿多彩的动作。

不过和前作比起来，本作的系统变化很大，从武器到动作都与前作截然不同。这次并没有武器道具合成系统，主人公每人拥有 3 种武器，其中还有 2 种武器是共通的，消耗能量可以释放强力攻击。从系统层面上来说，本作其实更像是 MD 版的劣化版，因此相比 MD 版平均 9 分的超高得分来说，本作的评价要低很多。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

宝可梦不可思议迷宫 赤之救助队

原名	ポケモン不思议のダンジョン 赤の救助队
发行商	Nintendo
发售日	2005年11月17日（日版）

本作是融合了《不可思议迷宫》与《宝可梦》两大知名游戏系列后诞生的作品，在保留前者 Roguelike 玩法的同时，又融入了诸多后者的经典要素。针对原来较为硬核的玩法，本作也做出了不少轻量化改动，可以说是一款无论男女老少都能乐享于其中的作品。

而发售之初除了这里提及的《赤之救援队》(GBA)，其实还有 NDS 平台的《青之救援队》，类似于宝可梦本家作品的多版本设计，同时也是那个年代较为罕见的跨 NDS 和 GBA 平台的作品。而后又推出了《探险队》和《冒险团》等续作，都收获了不错的口碑以及销量。此外本作的重制版《救助队 DX》也已在 NS 上发售，玩家如果有意重温的话也可以选择这一版本。

游戏王 怪兽之决斗 Expert 2006

原名	游戏王デュエルモンスタ-ズ エキスパ-ト2006
发行商	Konami
发售日	2006年2月23日

经久不衰的集结式卡牌游戏《游戏王 怪兽之决斗》以及其原作一直都会定期制作一些游戏和动画来吸引新玩家加入“牌佬”行列，2006 年发售的本作更是当时的集大成之作。游戏以纯粹的卡牌收集和对战为基础，收录了超过 2000 张当时发售的卡牌（接近完整收录）。

在牌组的构建上也遵从彼时的“大师规则”，可谓充分迎合当时的卡牌“环境”。此外，本作还允许玩家自己创建对手的牌组，让“牌佬”随时获得的练牌机会。若果玩家拥有收录卡牌的实体卡，通过在游戏中输入该卡牌的编号代码，再花费游戏中的货币便能在游戏中获得该卡，从而跳过繁琐的收集阶段。

公主同盟

原名	Yggdra Union
发行商	Sting
发售日	2006年3月23日（日版）

《公主同盟》与《约束之地 里维埃拉》共用同一个世界观，正是本作开创了后来在 PSP 时代达到巅峰的“《同盟》系列”，也令 Sting 声名鹊起。游戏的剧情是非常正统的亡国公主复国之路，由于人设画风非常清新可爱，因此当年在玩家群中也有“萝莉同盟”的外号，不过战棋系统却相当硬核。

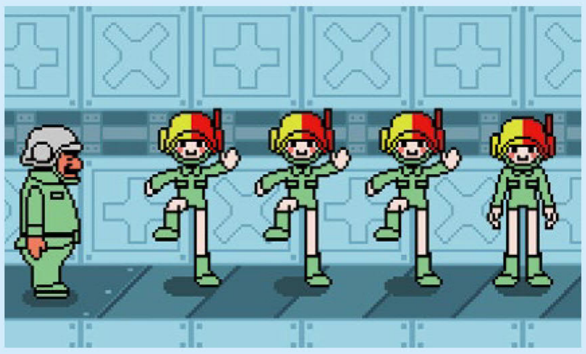
作为 S · RPG，“《同盟》系列”引入了卡片元素，每回合行动开始前都要先选择一张卡片，卡面则决定了全体单位的移动格数、伤害威力以及必杀种类。此外，按照特定站位还能结成同盟，发起团队攻击。角色和卡片培养，关卡中隐藏的道具都是游戏的可玩点。本作后来陆续移植到了 PSP、手机乃至现在的 NS 平台，无疑是系列中最为成功的作品。

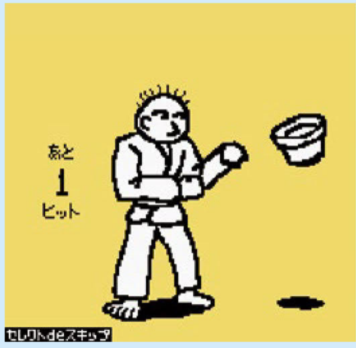
节奏天国

原名	リズム天国
发行商	Nintendo
发售日	2006年8月3日（日版）

本作由知名歌手兼偶像制作人的淳君（つんく♂）领衔制作，日后无数鬼畜视频的素材来源——“《节奏天国》系列”的开山作，并在之后由世嘉负责移植到了街机之上。作为音乐游戏本作在玩法上的设计非常特别，玩家需要根据动画以及背景音乐的旋律的输入按键。即没有传统意义上“可以看得见”的谱面，是一款对玩家的节奏感要求非常高的游戏。前所未闻的谱面设计配合搞笑无厘头动画，让无数玩家情不自禁地大呼“音游还能这么玩？”，并引来一众媒体的关注。超越时代的玩法让这款游戏俘获了一批忠实粉丝，以至于时隔多年之后，仍有无数玩家会把它翻出来细细品味。

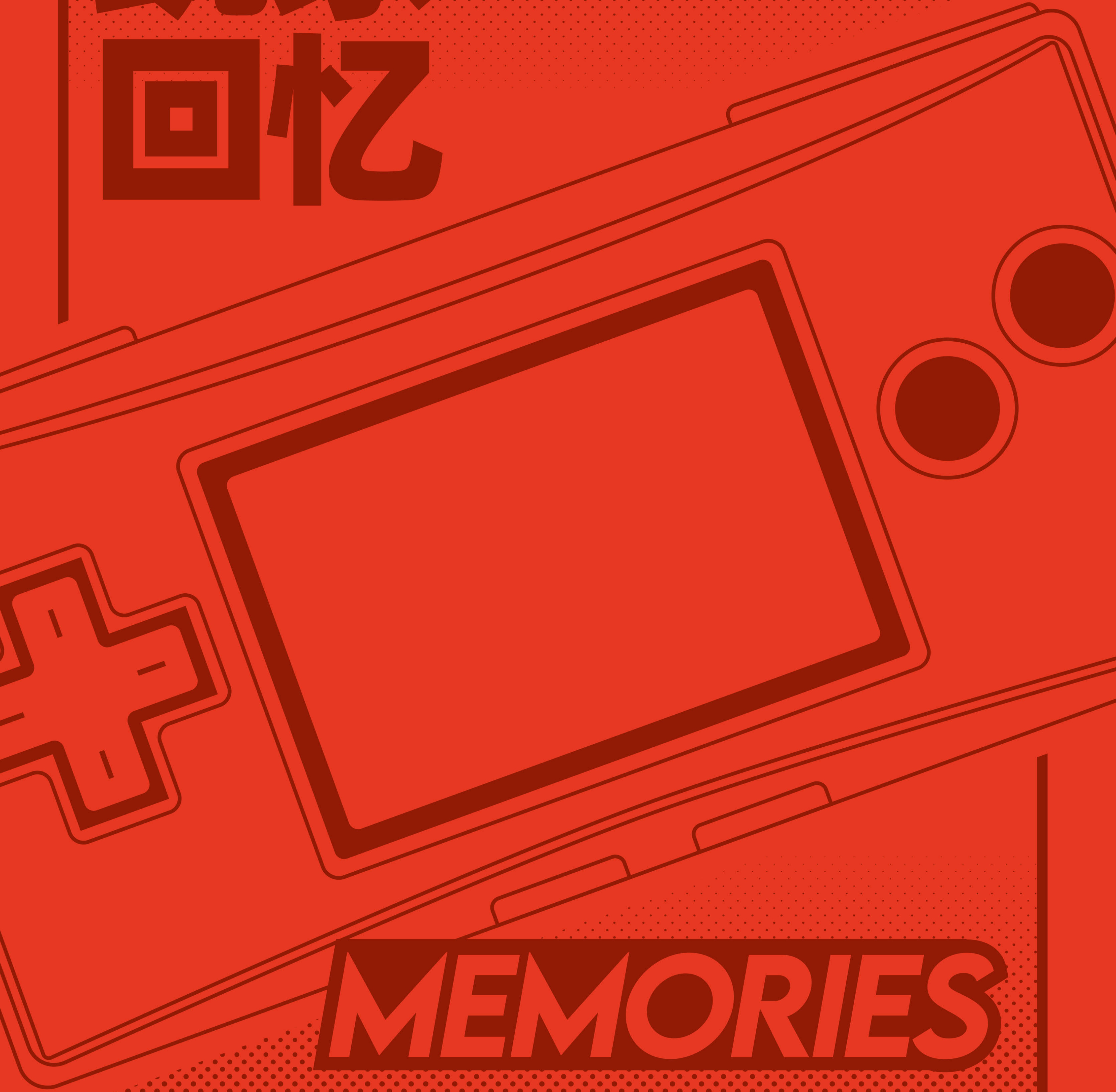
不过因为彼时的 GBA 已经处于生涯末期，以至于本作最后的销量成绩并不算理想。另一方面，《节奏天国》作为任天堂在 GBA 上发行的最后一款作品，从某种程度上也可以算作是一个时代终结的见证者。所幸优秀的创意还是就此保留了下来，并在之后推出的任系主机上大放异彩。只可惜在 2015 年淳君因患喉癌而切除声带后，这个系列便就此沉寂了下来，直至今日。





本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

玩家回忆



MEMORIES

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

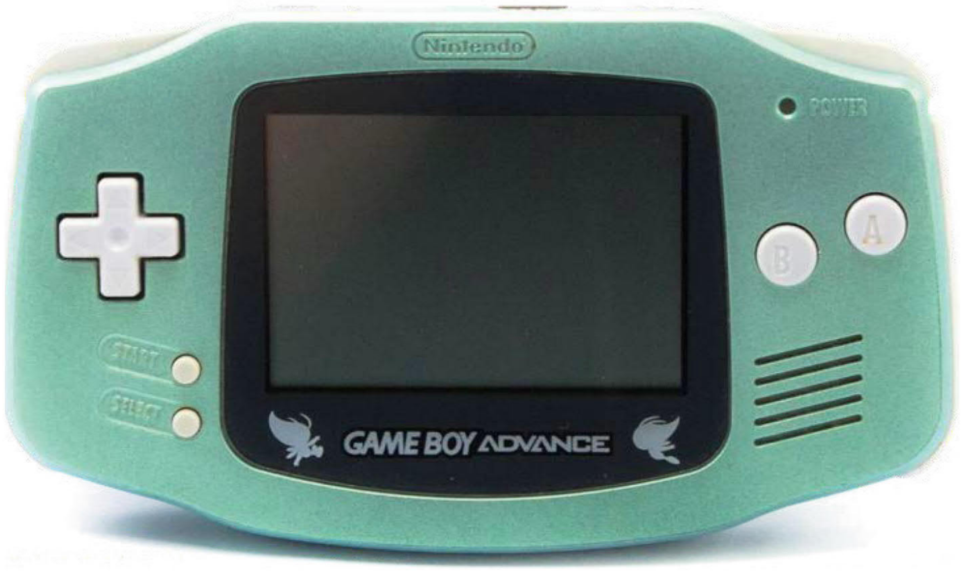
限定机鉴赏

限定机在 GBA 时代也有一抹浓重的笔墨。本家的“《宝可梦》系列”限定机是其中的输出大头，而地区 / 商家限定在当时也占据很大的比重。从设计来看，初期的 GBA 大多在屏幕周边的黑边做文章，来到 SP 则着重在前盖上发挥创意，而后期的 GBM 才更多的出现对整个机壳纹路进行设计。以下节选了部分限定机图片，不知各位读者是否看过、玩过其中的游戏呢？亦或是曾经拥有过某款限定机？看着这些各异的机器是否让您回忆起了青葱时期的美好回忆呢？

GBA

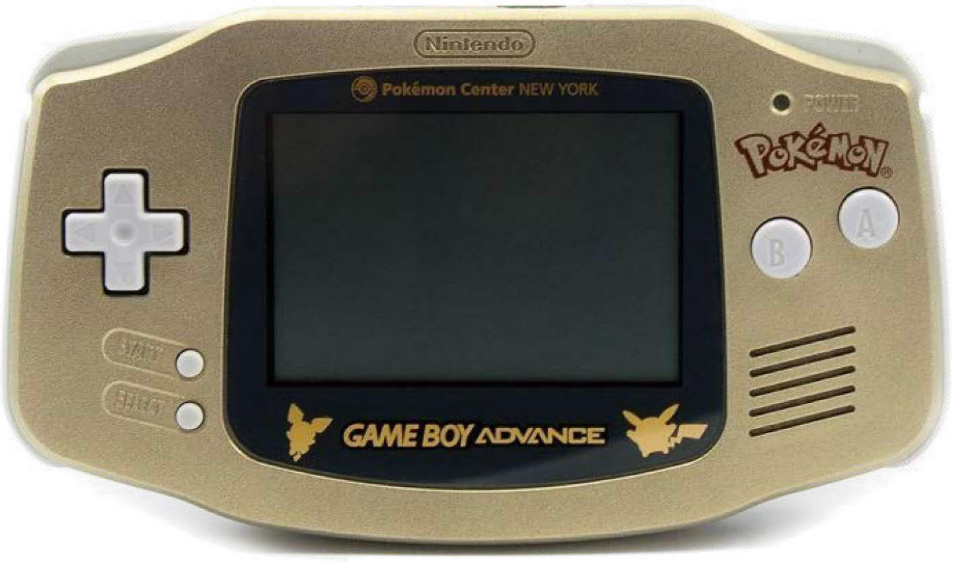
▼《人型天使电脑心》游戏的透明蓝限定版，左右都有相关图标。

▼时拉比限定版，与相关剧场版一同推出。



▲与同名游戏一起发售的Hello Kitty版。

▼2001年在纽约宝可梦中心发售的版本，之后也有在日本地区售卖。



▼洛克人定制版，与《洛克人EXE2》一同于2001年发售。

▼拉帝亚斯&拉帝欧斯版，日本宝可梦中心限定机，与同名剧场版一起于2002年发售。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

GBA SP

▲FC发售20周年纪念版，2003年在日本发售，限量1000台。

▼黄金三角力量版，与游戏《塞尔达传说 神奇的小人帽》于2004年同捆发售。

▼与《红宝石》一同发售的固拉多版，同系列还有海王牙版和烈空坐版；其它还有《火红/叶绿》的喷火龙版和妙蛙花版。

▲经典NES版，在2004年推出。

▲《马力欧对森喜刚》游戏推出的限定版，2004年发售。

▲前盖印有皮卡丘脸颊的版本，日本宝可梦中心和美国玩具反斗城限定。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

▲《王国之心 记忆之链》版。

▲玩具反斗城限定的海绵宝宝版。

▲《SD高达 G世纪》夏亚·阿兹纳布尔定制版。

▼部落主义版。

▲Rockstar限定版，同捆游戏《GTA ADVANCE》发售。

▲著名的神游中国龙版，2004年在国内发售。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

GBM

▼除了银色，其余颜色如蓝、粉、绿、红等都是地区限定发售的，而这台紫色只在日本和澳洲有售。

▼只在日本发售的皮卡丘版，与2005年的《宝可梦不可思议迷宫 赤之救助队》一同推出，故机器的颜色也以红黑为主色调。

▼日本唱片店Tower Records的品牌样板机，数量极少没有被通贩，同类型的品牌样板机还有日清的合味道版、富士胶片版（Fujifilm）等。

▼比起机子本身，皮卡丘版的盒子更为吸引眼球。

◀《超级机器人大战》的样板机，且是任天堂日本俱乐部的稀有限定。

▼美国动画频道Toonami的限定版，仅发售了50台（左）；《地球冒险3》游戏的同名限定版（中）；《最终幻想IV》游戏的同名限定版（右）。

▼游戏明星马力欧20周年庆版，机身沿用FC配色，国行神游也有推出此款GBM。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

记忆回响

20 年过去了，那些曾经捧着 GBA 就能开心上一整天的孩童们也都长大成人，有了各自的生活，但是对于 GBA 所带来的热情与快乐，却长久地住在心中某个角落，在不经意间就会随着回忆之门的打开而涌出。这部分我们收录了来自编辑和读者们对于自己和 GBA 的回忆，在这里也许你能看到和自己相似的经历，也许可以透过字里行间感受不同的“GBA 印象”。而无论具体是什么，这都是玩家们关于“爱”的记忆回响。

纱迦

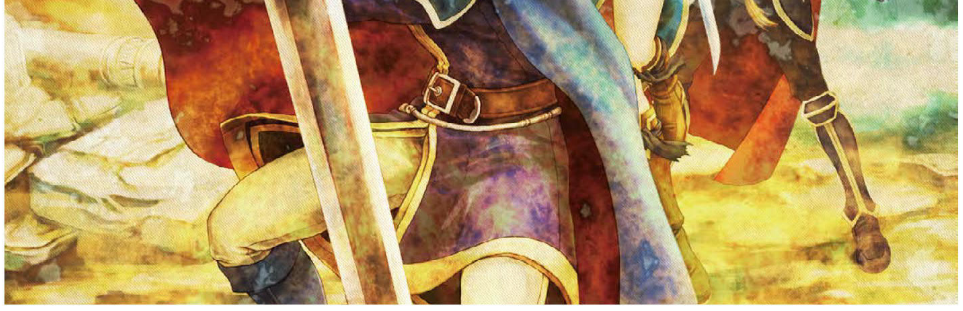
早在 GBA 发售后不久，我便入手了 GBA。GBA 也是个人第一部掌机，此前我只在大学期间蹭过 GB 和 Nomad。(不知道 Nomad 是什么？那你务必要买本最新的《怀旧玩家》。）作为一名老玩家，个人非常看重机能。(很多人以为老玩家应该注重游戏性而不是画质与音乐这些表面工夫，其实正是因为老玩家是从只有游戏性的年代过来的，所以反而更看重画质与音乐。）入手 GBA，完全是因为《黄金太阳》的出色表现，不过没想到这个 GBA 初期作品就已经是巅峰了。

入手 GBA 后，个人印象最深的就是那个弱光的屏幕。当时还没有加灯这种操作，记得当时我晚上在房间里玩《恶魔城 月之轮回》的时候，必须要找一个非常合适的角度，才能完全看清游戏画面，真的是眼睛都快瞎了。后来加装了前光灯，这一情况才得到好转。后来 GBA SP 一出，实际上手一玩，不禁感叹 :这才是 GBA 的真正形态啊!

本人玩 GBA 的时间其实并不多，主要是用在出差和旅游的时候。当年没有高铁，回一趟家要 12 个小时以上。漫漫长路，全靠 GBA 打发时光。由于特别喜欢 MD 上的《三国志III》(当年通了几十遍)，还特意买了《三国志 ADVANCE》算是给光荣补票。当时我认为这一作我可以玩上一辈子，如今这个游戏还在家里，只不过印象中好像就通了一次关。

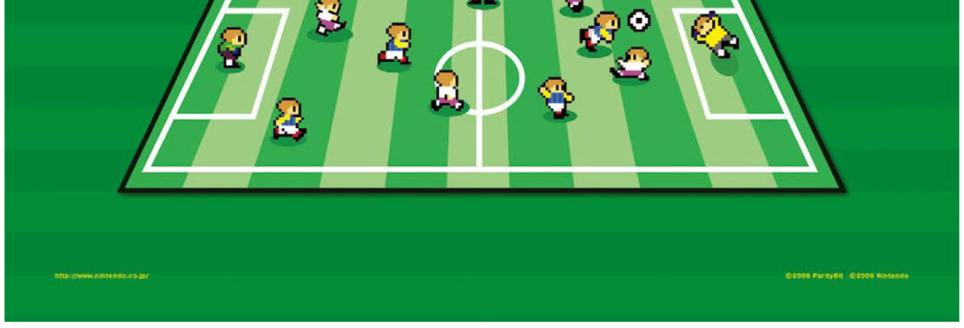
稀饭

我玩上 GBA 的时候要比其发售时间迟了大约一年左右，而且当时特别穷，家里也不支持我玩游戏，所以除了并不多的红包钱，剩下的都是当时的一位好友资助的，这种憋屈基本上成为了我游戏生涯的主旋律，所以在真正换代到 PSP 和 NDS 之前，GBA 不但陪伴了我整个高中生涯，甚至还在大学时代也坚挺了好一段时间，加上 PC 模拟器的“续命”，我甚至感觉自己在走出社会后，都还玩了好一会儿 GBA 上的作品，毕竟这台主机诞生时是老任的黄金时代，好作品那还真是玩不过来。不过受到时代限制，现在回想起来，我还是欠了老任很多游戏没补票，也不知道其中哪些还能等到复刻的那一天——《火焰之纹章 烈火之剑》啥时候来个 NS 版?



三日月

我一共曾拥有过两台 GBA：GBA 和 GBA SP，前者是好友借给我，后来他不玩后我直接花低价买了过来，后者则是在前者坏掉后，我从相熟的电玩店老板那买的二手货。在最开始，我入坑很大程度是为了《宝可梦》和《逆转裁判》。但实际上我 GBA 时代玩的时间最长的游戏却不是它们，而是《超级大战争 2 黑洞崛起》。因为当时玩的是美版，加上画风原因，我很长一段时间都以为这个游戏是个欧美工作室开发的游戏。另外一个游玩时间比较长的游戏是 Paritybit 开发的足球养成类游戏《轻松玩足球》，也算是我之后开始接触《足球经理》，甚至开始看球的启蒙游戏（笑）。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

普罗瑟

和多数编辑不同，本人对 GBA 并没有什么回忆，原因也非常简单——家人对游戏机并没有什么好感，家用机 / 掌机在本人家中是长时间缺席的。也正因如此，自己在小学、中学时期玩得更多的是 PC 游戏，而大概这也是为何自己的游戏爱好更偏向于美式 RPG 及主视角类游戏。在记忆中，自己唯一玩过的 GBA 游戏还是《宝可梦 叶绿》（当年还是用“口袋妖怪”这词），收集在 TV 动画中出现的宝可梦算是当时玩这款游戏的一大动力。像“《逆转裁判》三部曲”这些作品虽然在日后体验过其他平台上的移植版，但这大概也不能说是和 GBA 的回忆吧。

果汁

小时候还没有出一台新机就追的习惯（主要情报上也有差别），所以我开始接触 GBA 时已经进入了 GBA SP 的后期了，我的第一台 GBA 也是天蓝色的 GBA SP。倒不如说那时候我根本不知道 GBA 原版机是怎么样的！不得不说这台改良机颜值真的是非常高，而且自带背光，躲在被窝里玩也完全看得清楚（好孩子不要模仿）！到现在都是我最喜欢的掌机。

至于印象最深的游戏系列，还是我第一款和机子一起买的《宝可梦 火红 / 叶绿》吧。在 GB 时代玩《宝可梦 红 / 绿》的印象非常深刻，没想到几年后就能玩到升级复刻版，看着熟悉的游戏用更好的画面复刻在 GBA 上，玩的时候真的十分兴奋。

而另外一个玩得最开心的算是《逆转裁判》了，夸张的剧情演出，满是反转的故事还有个性十足的人物，给我初接触文字冒险类游戏的印象非常好。

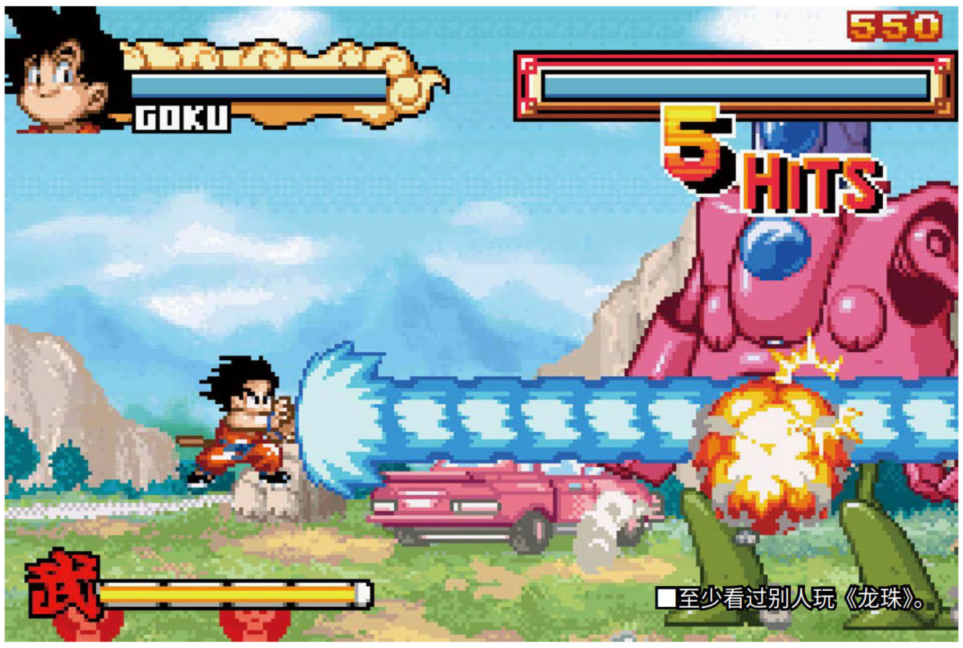
■现在的 GBA 很多都是经过改装，花样很多，图中这个就是《油彩军团 2》的改装版。

日立

“我没有玩过 GBA 唉……”当笔者在编辑部说出这句话时，第一次体会到了珍奇动物被围观的感受（笑）。

其实多少还是见过的。小学时受邀前往小伙伴家里“打机”。一群人兴冲冲地来到他房间，只见那位仁兄一脸紧张地拉上窗帘，在昏暗的房间里摸索出一台 GBA，压低声音跟我们说：“玩的时候小心，我爸说打游戏超过 1 小时会被抓走！”

好家伙，这么危险呢。从小就很有危机意识（怂）的我听罢转身就走，边走边感叹世道艰难。就这样，因为别人家的家长防沉迷的套路，我忿忿不平地结束了与 GBA 的第一次接触。后来随着新掌机们相继风靡，也就再没想起这台机器了。



■至少看过别人玩《龙珠》。

好汉饶命

我初中时期的同桌很喜欢打游戏，但家庭管制甚严。他在我的推荐下买了一台 GBA SP。结果入手后没多久就不幸“被捕”，而更惨的是，他谎称游戏机是我借给他的！他爸和班主任当天早上就要找我“问罪”，这位同桌求我务必帮他串好口供。我微微一笑，问他：“我替你背锅，有什么好处？”他愣了一下，像是做出了重大牺牲一样，伸出一根手指头，略带结巴地说：“One…One Hundred（100 块）！”成交，我抱着诚恳认错的态度，在他父母和班主任面前深刻检讨，二人一看我这态度，还能说什么呢？教训两句就算了。这事之后我在班里一战成名，喜提“百元背锅侠”的称号。现在回想起来，这 100 块钱似乎收少了？（笑）

三味线

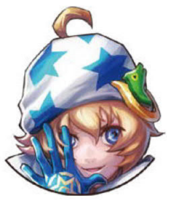
与诸多 90 后一样，我从小就被管教得严，父母对于游戏机这种影响学习成绩的“毒物”从来都是零容忍。需要持续投入金钱的游戏厅去不了，电脑不能玩游戏，那么最终剩下的选择，就只能是偷偷存钱买下的、便于藏匿的掌机了。但即便如此，玩游戏依然是一件高风险的事情，一来从不敢戴耳机（怕听不到父母查房的脚步声），二来游戏机的藏匿地点也十分讲究——当年自以为聪明的我在冬天把机器和卡带藏在了书柜顶上的竹席子里面，直到夏天到来，老妈子取下席子准备清洗，那哇啦啦落下的“游戏之雨”以及她表情上已经蓄好的“必杀技槽”，真是让我至今想起都心有余悸。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

三猫

说到对 GBA 的童年回忆,最早能想到的游戏是《超级机器人大战 OG》和《洛克人 Zero 2》，这与一个跟自己关系不那么好的亲戚有关。小时候的我对电脑掌机一窍不通，一位表哥的到来打破了这一现状，其手中的机器让当时还是熊孩子的我感到兴奋无比，总是想抢来把玩，他自然不会那么轻易交出，顺便还把我狠狠欺负一顿，由于行为过狠，以致于现在自己依然怀恨在心……当然了，那家伙离开后在电脑中留下了模拟器和 ROM，我也每日打开电脑研究这到底是什么东西：一个游戏的主角们是一个走格子的机器人，另一个则是类似洛克人的红色战士。直到很久以后我才知道这两个游戏的正式名称，就是开头提到的这两个游戏。

六等星



相对于 GBA，小时候其实 GBC 要更受同学们欢迎，基本上每个班级都有几台，等到高中时期第一台 GBA 掌机登场时都已经进入 PSP 和智能手机时代了。后续补的 GBA 游戏也大多是在 GBC 时期一直玩下去的经典作品，尤其是《宝可梦 红宝石 / 蓝宝石》和《宝可梦 绿宝石》,《最终幻想》1 到 6 作也是那会通过 GBA、PSP 两台掌机一同补齐。之后因为高考跳过了 NDS 时代直接首发了 3DS，期间断断续续体验了一些奇奇怪怪的 GBA 游戏，印象最深刻的就是有 3D 效果的《伊登战机》和一些街机的移植作品，不过打《KOF》真是为难 GBA 了。

马修

GBA 对我来说太重要了，特别重要的其中一次经历可以概括为：第一次邮购受骗（早期入手 GBA 的老玩家应该不少被那家名为“北京 XXX”的黑店给骗过），之后因为 GBA 游戏而认识并喜欢上了《游戏机实用技术》。后来还给杂志投了稿，也第一次因为玩游戏赚到了稿费并由此成为撰稿人，进而成为了编辑，甚至小编名也是出自 GBA 的《最终幻想 战略版 ADVANCE》的主角。另外因为我总玩格斗游戏导致 GBA 的导电胶皮被摧残坏了好几个，GBA 也成为第一台被我多次拆开的主机，以至于后来 GBA SP 的金属片导电十字键手感虽然不如初版 GBA，但因为结实按不坏，所以我对此设计非常认可。顺便说下，我的 GBA SP 也是我唯一用工作外收入买的主机——当时正好第一笔稿费到账。

卷毛

十分荣幸年幼时接触了 GBC 和 GBA SP，以作为阿卷我主机游戏的启蒙。时值 05 年春节，在某购物商场父母为我们购置了神游中国龙版 SP，一并购入的还有《宝可梦 红宝石 / 蓝宝石》。由于有了 GBC 上《宝可梦 金 / 银》的愉快体验，不约而至的游戏机并没有打乱小时候的我选择游戏的方向，对“《宝可梦》系列”的情感根基也因此打下。随后的《牧场物语 矿石镇的伙伴们》和当时不知道是什么游戏但很沉迷的《恶魔城 晓月圆舞曲》也相续陪伴我度过了童年的时光。小时候的游戏回忆可能与大多数读者朋友不同，家长采取的“放任式”管理让我在游戏外没有太多波澜，甚至直到 PS3 前的游戏机都是她们主动为我购入的。唯一的遗憾可能是机子上的中国龙图纹在游玩时越发的消去（当然也有自己不懂保养的锅），后期的前盖只有零星的黑色纹路看上去很不美观，导致年轻的我将其出手，以致现在只有后悔二字徘徊在 GBA SP 最后的回忆上。当然小学六年级还有利用 GBM 机身的娇小而在上课期间玩《宝可梦 绿宝石》的体验（这是不好的行为），这个日后有机会再细谈吧。

▲这么小的机身，几本书就能挡住老师的视线，阴险脸.jpg

乌冬

GAME BOY 是我接触主机圈的第一台掌机，GBA 作为后继机自然也想第一时间入手。当然，那时国内的的消费水平还不是很高，GBA 这种几百块大洋的东西，对于我这种学生党来说还是太贵了，把家底的零花钱、压岁钱全部拿出来都不够，没办法只好找死党借了一点才如愿入手，也因为这个原因，GBA 买来后就经常被死党借去玩。从 GB 到 GBA 的跨越，画面的进步可以说是革命性的，不少游戏都给我留下了深刻的印象，像《黄金太阳》《机战 A》等。也从那时起，自己有了正版的意识，买的第一张正版卡带就是《宝可梦 红宝石 / 蓝宝石》，后面还买了《宝可梦 火红 / 叶绿》，两张卡现在都保留着。

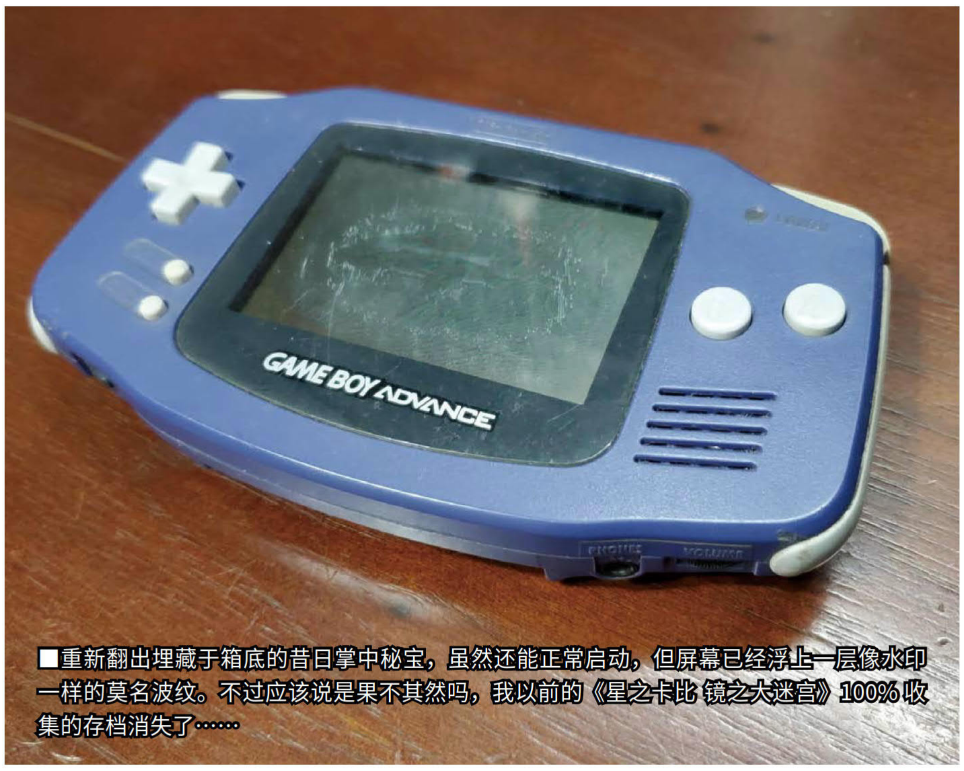
本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

水无月

关于我的 GBA 故事，就说说 2003 年春天发售的《火焰之纹章 烈火之剑》吧。游戏发售的那会是我学习压力巨大的高二，每天都被数不清的试卷和习题压得喘不过气来。再加上遭遇非典疫情，又给学校生活进一步增加了一份紧张氛围。而作为一个“《火纹》系列”粉丝，每天晚上做完作业之后，忙里偷闲游玩一个小时的《烈火之剑》，是我在那段紧张时期的最好调剂。而《烈火之剑》本身的优秀品质也确实吸引着我反复游玩。到暑假为止这部作品被我通了将近 10 周目，不算网游类的话，几乎是迄今为止我游玩时间最长的游戏之一。

仲夏

当初我所持有的深蓝色 GBA，因为是从海外购入的正品（非后来的小神游），所以价格也是格外的昂贵，以至于后来总是被母亲调侃：“你这小小的玩意可比家里的电视机都要贵”（笑）。实际上因为各种各样的原因，导致我错过了几乎整个 PS2 时代，家用机在我的游戏生涯中其实有一个不算短的断档，而弥补了这段时间的自然就是 GBA 了。正因如此，GBA 在我这里服役的时间额外的长，可谓是承载了我无数成长回忆的宝物。不知道以后任天堂会不会出一个 GBA 怀旧主机？如果有的话我一定入手。



■重新翻出埋藏于箱底的昔日掌中秘宝，虽然还能正常启动，但屏幕已经浮上一层像水印一样的莫名波纹。不过应该说是果不其然吗，我以前的《星之卡比 镜之大迷宫》100% 收集的存档消失了……

利贝（实习编辑）

在初中的时候，上补习班时的课间休息，我可以拿出来玩两把《数码宝贝赛车》放松放松，在放学的时候我会蹲坐在家门口的书店打《洛克人 Zero 4》，晚上在被窝里乐此不疲地抓《宝可梦 火红 / 叶绿》里的宝可梦成了我那个时候最为热衷的娱乐活动。与更喜欢去篮球场闪转腾挪的同龄男孩相比，去《牧场物语 矿石镇的伙伴们》里挖秘银、种水果、养家畜显然更适合我这种想体验不同生活乐趣的熊孩子。一台蓝色小方块一样的 GBA SP，就像每层口味都不一样的千层蛋糕，各种类型的游戏我都试了不少，以动作要素和武器丰富度见长的《恶魔城 晓月圆舞曲》和打击感爽快且还原度颇高的《高达 SEED-DESTINY》则陪我度过了近乎大半个中学时代。

沐枫

我获得 GBA 的过程算是有点曲折的。最初了解到 GBA 是从英语补习班的同学那里。GBA 相较之 GB 的大屏和真彩色的表现让我心驰神往，然而由于这台机器是他从家里大人那借来的，所以自此之后便再没有出现过了。和之前那次“惊鸿一瞥”相比，后面邻居家小孩买了 GBA 以后才更让我心痒痒，看到他每日快乐游玩《宝可梦 红宝石 / 蓝宝石》的样子，我也暗下决心——一定要买一台自己的 GBA。不过由于沉迷 GB，家里基本对游戏机已经是严防死守，想再买一台几乎已经没有可能。但转机在于老爸某天喝酒后的承诺：只要考一次好成绩，就可以特批买一台游戏机。自此之后，我发了疯一样努力了一段时间。后面一切进展顺利，我也得到了自己的 GBA。不过现在仔细想想，相较之得到之后的喜悦，那段看别人的游戏机“隔靴搔痒”也挺有意思的。毕竟一旦玩了一个游戏，其形象就会在玩家脑内“定型”。或许就那样远远看着留下一点天马行空的想象空间，在七嘴八舌的讨论中想出一些制作人都没想出的点子，也算是一种颇具趣味的形式。

苍穹

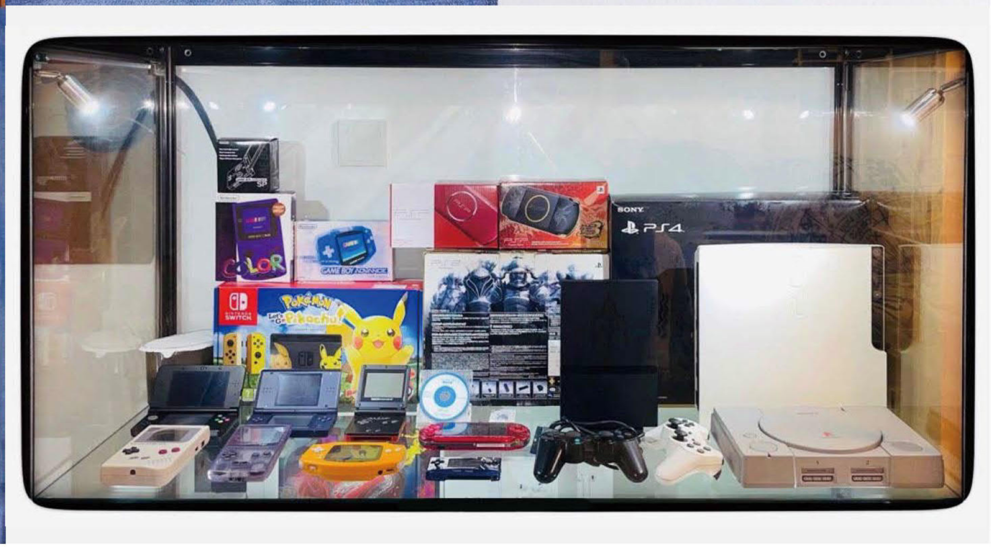
受限于经济条件，我自己其实并没拥有过 GBA，不过好在能和同学互换游戏机玩，所以并没有错过这个时代。还记得在 GBA 上看到的第一款游戏是《机战 A》，深深震惊于掌机竟然也能达到如此细致的动作表现。虽然以现在的眼光看，GBA 版《超级机器人大战 A》的画面不值一提，但对于当时的我们而言，掌机从 GBC 飞跃至 GBA，其震撼程度丝毫不亚于电视游戏从 2D 向 3D 转变的 32 位家用机时期。

我在 GBA 上投入时间最多的两个系列是《火焰之纹章》和《恶魔城》，而且是在还没有机器的情况下就攒钱买了卡带，毕竟前者要凹点、后者刷掉落，被别人覆盖存档肯定会抓狂。GBA 也成了继 GB 之后，我半夜躲在被窝里打着手电筒偷偷玩的第二台掌机。一边眼观游戏画面，一边耳听门外父母的动向，可能也是许多玩家的共同记忆。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

精品收藏家

微博用户 光丘 :《黄金太阳》永远的神！ GBA 作为我的游戏机启蒙，《黄金太阳》又刚好是我接触的第一款游戏，简直把我对游戏品质和审美的起点拉得太高！

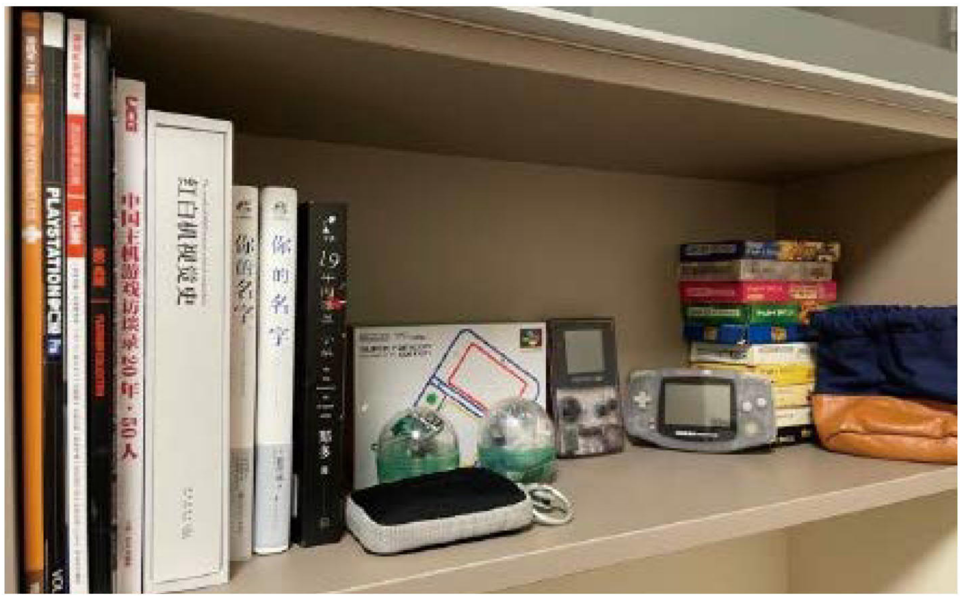


微博用户 来自霍比屯的 Frodo :GB、GBC、GBP、GBL 都在，受到《掌机王》第一期的影响开始了收集 。

微博用户 萧山南风棒球队：小时候，有时间没钱。现在，有钱却没时间玩游戏。但是为了圆梦，这些年收集了不少限定 GBA。

微信用户 菁：GBA 三型号都齐了，还有当年掌机王送的赠品也保留到现在。

微博用户 浮游炮 sama：东西还在。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

玩物立志

B站用户

上菱青枳：

第一台 GBA 被父亲砸了。

第一台 GBM 被老师收了没还回来。

第一台 GBA SP 被同学弄丢了。

小学三年级，买不到正版只能玩烧录卡，于是自己研究烧录 ROM，如果记得的人估计熟悉火线 USB2.0，神州卡什么的这些远古玩意儿。那个时候就从烧录 ROM，烧录存档，开老金学习，后来慢慢深入到镜像破解，码表汉化等等，现在做网站做 App。虽然父母一直反对我做这些，但是地下党的胜利往往就在一瞬间，凭借从小学开始学习直到大学的编码编程技术，成功地让我进到了某个重点单位工作。

这一切的开始都是一部 GBA。

捂脸允悲

B站用户

肥宅消愁水：

GBA SP 借给了小时候的女神玩《牧场物语》，然后女神和机子都在寒假后转学没了……

B站用户

正义女神：

我当时 05 年，还在读高中，300 元收了个土豪几乎全新的红白机限定版 GBM，开心得要命，结果第二天被老师收了。

B站用户

AA-HK：

买来第一天就我爸发现，一顿毒打。第二天还被带去硬要人家老板退货。

B站用户

伊卡伯德：

我有过一个 GBM，我爸开高速看我坐在后座玩，抢过来扔出了窗外。

B站用户

时沏：

小时候攒了好久好久，终于买到了 GBA，晚上回家钻进被窝兴奋的打开 GBA 发现没有背光，瞬间感觉智商被爆了……

塞翁失马

B站用户

柒夜阑珊 z：

只有两件事算是印象最深了，隔壁班同学说是体育课，借走我的 GBA 玩，结果这小子是在英语课上玩，被没收了。两周后，他还了我一个 GBA SP，算是意外之喜了。后来买了 NDS，有个朋友就来借 GBA SP，直到现在也没有还…

再虐狗要喊保安啦！

B站用户

忌火起草 z：

没啥故事其实，那个……我和我媳妇小学就是一个班的，她总抢我 GBA 玩，如今抢我 NS 玩，这也算是一种传承了 233333333 这算故事吗？我想说好多游戏不看攻略我是真的无法通关，感谢 UCG 救我，因为就连《生化危机 2》和《生化危机 3》原版的解谜我都搞不定，太难了我去。都是 UCG 救的，GBA 游戏就更别说了，大部分都看攻略才不会卡关。青春有 GBA 真好，青春有媳妇真好，青春有 UCG 真好！（狗头）

令人羡慕的家长

微信用户

刘永城：

我还记得那年我还在读着幼稚园，一天我的母亲买了一台粉红色 GBA SP，年幼的我并不知道那是什么。但是当我打开电源后，新世界的大门也一起打开了。虽然我之前有看过叔叔玩 PS3 的《潜龙谍影 4》，但是我并不知道那个是游戏是可以操控的，我人生里第一款接触的游戏就是《超级马力欧 ADVANCE 4》了。我只记得我和两个哥哥都争先恐后抢着玩，虽然到都最后没有一次能打通游戏。在隔天我母亲又另外买了两台 GBA SP 给我们，我想这就是我第一台拥有的游戏机，一台蓝色的 GBA SP。在之后我也玩了很多游戏，我很庆幸我的童年有 GBA SP 陪我相伴。

现在的我虽然有能力买游戏了，但是却找不回当年那种纯粹的快乐了。不过我觉得我第一次接触游戏时的那份情感是永远不会忘记的。

命运多舛

B站用户

我是一只数懒：

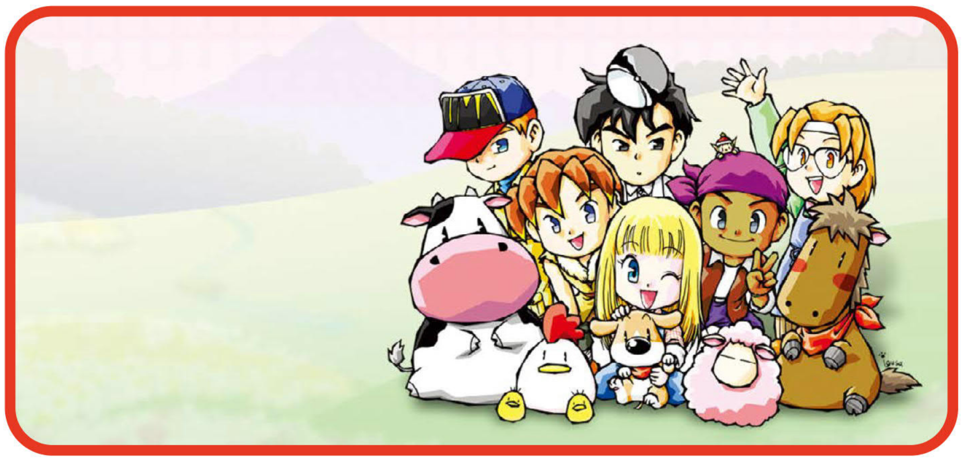
当时上初中，靠奖学金买的 GBA，《光明之魂》《黄金太阳》《恶魔城》真是好玩到飞起。上高一晚自习借同学玩，被年级主任没收，因为这货拿书盖的时候，书放反了……反了……而我则写了几千字检讨，还在检讨里撒了一大堆谎，才得以在十一长假前拿回我的 GBA。事儿还没完，高二的时候又被班主任没收了，足足扣下了一个学期——而那个学期我数学成绩突飞猛进……结果最后班主任还我游戏机时我发现 GBA 屏幕坏了……坏了……直到上大学之后省吃俭用，外加每天打钟点工，攒钱买了 PSP，才告别了 GBA。

纯粹的快乐

微信用户

这不比博人传燃？：

哭了，GBA 才是 90 后童年，这么说吧，我从 FC 和 PS 开始玩起游戏机，觉得 GB 已经够完美了。但 GBA 更棒，它陪伴我度过了整个小学时光，也是我最爱的游戏机。它带给我纯粹的乐趣和回忆无法替代。我心目中永远的第一《恶魔城 晓月圆舞曲》，我完美通关的游戏也就只有这部。看的还是 UCG 攻略，在那个信息匮乏年代，一手《游戏机实用技术》一手掌机就是我最快乐的事，可惜时代变了，现在买再多游戏机也比不了以前去包机厅的快乐。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

我们共同的陪伴

B站用户

幻化成风：

04 年，独自出门求学，带着妈妈省吃俭用的钱买的 GBA SP 上路。读书清苦，GBA SP 给我带来了不少慰藉。如今略有小成，而母亲却不在了。每每看到那台 GBA SP，就会想起过去的日子，那时母亲还健康，而我也无知年少，不知道未来会怎么样，充满信心。人过中年，PS4 鲜有时间去玩味，却也还是会想起 GBA 时期陪伴我的名作。

微信用户

k1：

03 年在部队，在战友的指点下，用节省的津贴买了一台淡蓝色透明外壳的 GBA，一直都很爱惜，陪我度过了两年的军旅岁月，至今与当年带我买 GBA 的战友保持着联系，美好的时光美好的游戏，美好的人生……

B站用户

Ugalle：

从能记事开始就跟邻居家姐姐一起用 GAB SP 玩游戏，边玩边学主人公过家家，光是《宝可梦 红宝石 / 蓝宝石》就通关了不下三十遍，《牧场物语 矿石镇的伙伴们》至今是我心中系列作品的巅峰。哪怕掌机更迭换代，我还是会时常捡起 GBA SP 玩，每次拿起来都特别怀念。我永远是掌机玩家！

微信用户

Vicho：

小学求了老爸很久才买到的 GBA，结果没玩多久，因为一次没吃早餐而被老妈摔烂了，三分之二的屏幕废了。我忘了因为这事怨恨了多久，印象最深的是后来利用仅剩的三分一屏幕玩各种对战游戏，熟悉的操作把对面逼到那边屏幕按着来打，哈哈既心酸又快乐。

微博用户

红油维他奶：

当年上课玩被老师发现后从二楼丢了下去，下课捡回来一看，好家伙，除了外壳蹭花了，其他一切 OK。

B站用户

普通市民呆萌酱：

第一台掌机是 GBA SP，是参加《掌机王》第一期（没记错的话）剪角寄信抽奖中的！第二期刊载的中奖名单里翟姓那个就是我！后来这台 SP 被卖掉了，我又加钱买了一台 GBM，至于第二期《掌机王》，因为借给姨父查攻略结果被他弄丢了……以前最喜欢掌机了，GB、GBA、GBC、GBA SP、NDS 以及 PSP 都有玩过，现在家里还有一台 NDSL，去年疫情期间也入手了 NS，超级开心。掌机赛高，yyds（永远滴神）！

微信用户

Troy：

不知不觉那么多年过去了，虽然 GBA 火的时候没钱买，等到 GBA SP 出的时候就跟表哥把存了多年的零花钱合伙买了一台，大家轮流玩，那时候的喜悦是无法遗忘的。很可惜后面给我表哥遗失了，伤心。

B站用户

珀依：

犹记得用装着电池、不带背光的 GBA 上，在《星之卡比》的镜子迷宫里穿梭的体验，以及后来在同学的 GBA SP 上通关《塞尔达传说 神奇的小人帽》，好几个小学同学一起研究攻略的情景。我曾在在海拉尔城堡里冒险，在矿石镇钓鱼，在银叶市孵蛋 ...GBA 成为我后来热爱主机游戏的“启蒙老师”，许多优秀的作品也陪我们度过了别样多彩的童年。相比之下，如今孩童的游戏大多是玻璃屏幕里各个厂商的盈利商品，而那个时代能接触到这些纯粹的艺术真的太好了。

微信用户

船长：

其实这位读者的昵称并非叫这个，只是因为他的昵称除了一个帆船图标外别无其他，故而暂且称之为“船长”吧。他的来信不长，但是随心附带了一组很有意境的照片——真实世界的沙漠和游戏中的沙漠出现在同一个画面里，颇有一种连接两个世界的大门即将开启的感觉。而他至今仍然在（和女朋友）玩着 GBA，也诉说着自己“特别的爱”。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。